Club Nintendo

Volume 3 - 1991 Issue 6

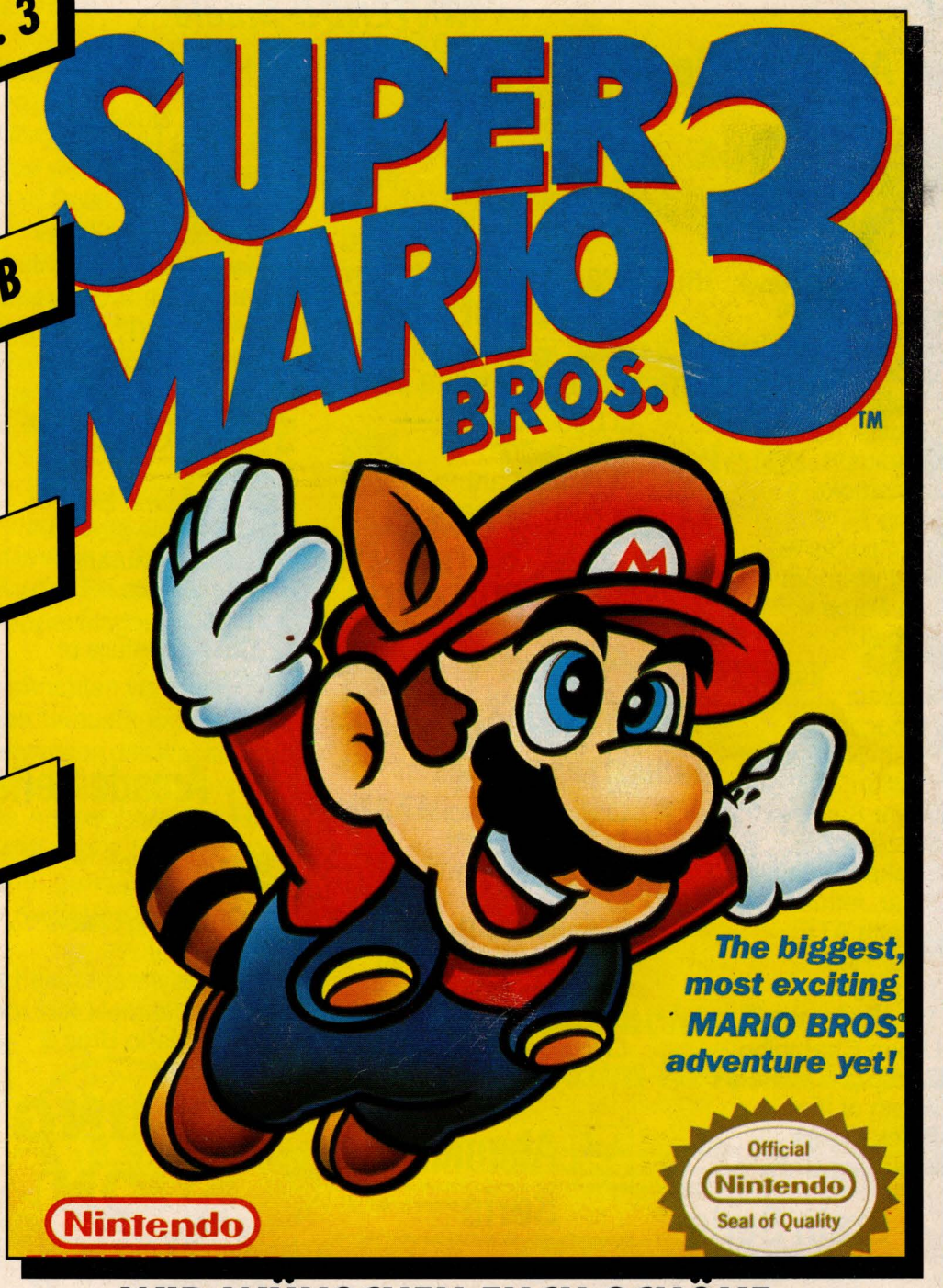
SUPER MARIO BROS. 3
Mega Bericht und Poster!

A BOY AND HIS BLOB
Tolle Landkarte und Tips!

THE SIMPSONS
Weihnachtsgrüße von Bart

GAME BOY
Tragbare Power zu Weihnachten

PLUS



WIR WÜNSCHEN EUCH SCHÖNE WEIHNACHTEN MIT NINTENDO!

Club Nintendo®

Schweiz:
Auf dem Wolf 30
4052 Basel

Österreich:
Postfach 83
5027 Salzburg

Hier findest Du die komplette Aufstellung der momentan erhältlichen NINTENDO-Spiele...

Action Serie

- ❑ The Adventures of Bayou Billy
- ❑ Airwolf
- ❑ Balloon Fight™
- ❑ Boulder Dash
- ❑ Captain Skyhawk
- ❑ Castlevania™
- ❑ Clu Clu Land™
- ❑ Cobra Triangle™
- ❑ Double Dragon II
- ❑ Ghosts 'n Goblins™
- ❑ Gradius™
- ❑ Gunsmoke™
- ❑ Kung Fu™
- ❑ Ice Climber™
- ❑ Ikari Warriors™
- ❑ Life Force
- ❑ Pinball
- ❑ Pinbot
- ❑ Puzznic
- ❑ Robocop™
- ❑ Rush 'N Attack™
- ❑ Section Z
- ❑ Silent Service
- ❑ Skate or Die
- ❑ Snake Rattle N'Roll
- ❑ Solar Jetman
- ❑ Stealth ATF
- ❑ Tiger Heli
- ❑ Top Gun™
- ❑ Trojan™
- ❑ Urban Champion™
- ❑ Wizards & Warriors
- ❑ Wrath of the Black Manta
- ❑ Wrecking Crew™

Brain Serie

- ❑ Adventures of Lolo
- ❑ Adventures of Lolo 2
- ❑ Dr. Mario
- ❑ Tetris

Programmierbare Serie

- ❑ Excitebike™
- ❑ Mach Rider™

Light Gun Serie

- ❑ Duck Hunt™
- ❑ Gumshoe
- ❑ To the Earth™
- ❑ Wild Gunman™

Sport Serie

- ❑ Blades of Steel™
- ❑ Double Dribble™
- ❑ Golf
- ❑ Punch-Out!!™
- ❑ Nintendo World Cup
- ❑ Rad Racer™
- ❑ R.C. Pro Am™
- ❑ Soccer
- ❑ Super Off Road
- ❑ Super Spike V'Ball
- ❑ Tennis
- ❑ Track & Field II
- ❑ World Wrestling™

Abenteuer Serie

- ❑ Batman
- ❑ The Battle of Olympus
- ❑ Bionic Commando™
- ❑ Boy and his Blob
- ❑ Defender of the Crown
- ❑ Duck Tales™
- ❑ Faxanadu™
- ❑ Festers Quest™
- ❑ Goonies II™
- ❑ Kid Icarus™
- ❑ IronSword
- ❑ Legend of Zelda™
- ❑ Mega Man™
- ❑ Mega Man 2™
- ❑ Metal Gear™
- ❑ Metroid™
- ❑ Robowarrior™
- ❑ Rygar™
- ❑ Simon's Quest
- ❑ Solstice
- ❑ Super Mario Bros.™
- ❑ Super Mario Bros. 2™
- ❑ Teenage Mutant Hero Turtles
- ❑ Zelda II - The Adventure of Link

Arcade Serie

- ❑ Bubble Bobble™
- ❑ Donkey Kong™
- ❑ Donkey Kong Classic™
- ❑ Mario Bros.™
- ❑ Paperboy™
- ❑ Popeye™
- ❑ Super Mario Bros 3
- ❑ Xevious™

COMING SOON

Isolated Warrior
Kickle Cubicle
Mission Impossible
Turtles II

Game Boy

Game Pak

- ❑ Alleyway™
- ❑ Balloon Kids
- ❑ **Bomber Boy**
- ❑ Boulder Dash
- ❑ **Bugs Bunny**
- ❑ **Chase HQ**
- ❑ Double Dragon
- ❑ **Duck Tales™**
- ❑ F1 Race
- ❑ Golf
- ❑ Gremlins 2
- ❑ Kwirk™
- ❑ Mercenary Force
- ❑ Motocross Maniacs
- ❑ Nintendo World Cup
- ❑ Pinball - Revenge of the Gator
- ❑ **Paperboy**
- ❑ Qix™
- ❑ Radar Mission
- ❑ Side Pocket
- ❑ Solar Striker™
- ❑ Tennis™
- ❑ Teenage Mutant Hero Turtles
- ❑ Wizards & Warriors

COMING SOON

Castlevania
Skate or Die
Power Racer
Samurai Adventure

Super Mario Sagt

Junge, habe ich gute Nachrichten für Dich! Um Weihnachten und das Erscheinen meines neuen Spiels zu feiern, haben wir ein tolles Farbposter von **"Super Mario Bros. 3"** in diesem Heft! Wir sind alle drauf - ich, Luigi und sogar einige der bösen Buben! Nicht nur das, es gibt auch eine super Landkarte zu einem anderen beliebten Spiel auf der Rückseite, zu **"A Boy and His Blob"**! Ich wette, das ist das erste Weihnachtsgeschenk, das Du dieses Jahr bekommen hast!

Was Nintendo zum Abschluß dieses Jahres aufgefahren hat, ist noch nie dagewesen. Die Liste wird vom spektakulären **"Super Mario Bros. 3"** angeführt, dem wir vier Seiten in dieser Ausgabe widmen. Dann gibt es auch noch einen Einblick in das Spiel The Simpsons, einen echt guten Bericht über **"WWF - Wrestlemania Challenge"** und eine rasende Betrachtung des neuesten Hits von Konami - **"Rollergames"**. Und das ist noch nicht alles - wir haben auch Berichte zu **"Top Gun - The Second Mission"**, **"Power Blade"**, **"Kickle Cubicle"**, **"Low G Man"** und **"Ski or Die"**! Da hast Du wirklich eine große Auswahl für Deine Weihnachtsgeschenke!

Die Hits für den Game Boy™ gehen auch nicht aus. Unser Hauptbeitrag in dieser Ausgabe ist zu **"Gremlins 2"**, aber auch **"The Castlevania Adventure"**, **"Paperboy"**, **"Boxxle"**, **"Kung Fu Master"** und **"Dynablaster"** sind echte Weihnachtsgeschenke!

Kannst Du noch mehr gute Nachrichten vertragen? Ich hoffe doch, denn wir haben einige herausragende Spiele, am wichtigsten, eine Videospielversion des klassischen Science Fiction Films **"Star Wars"**! Alle Hauptdarsteller sind dabei und die ergreifende Atmosphäre des Films wurde brilliant herübergebracht! Mehr Informationen darüber und auch über eine ganze Menge von zukünftigen Hits werden in der Kurzübersicht gegeben.

Wir sehen uns also nach den Feiertagen wieder, also jeder vom Club Nintendo - Luigi, der Herausgeber und natürlich ich - wünschen Dir ein frohes Weihnachtsfest und einen guten Rutsch ins Neue Jahr!

Inhalt

Feature Reviews

POWER BLADE	4
TOP GUN - THE SECOND MISSION	5
LOW G MAN	6
KICKLE CUBICLE	7
WWF - WRESTLEMANIA CHALLENGE	8
THE SIMPSONS-BART VS THE SPACE MUTANTS	10
ROLLERGAMES	12
SKI OR DIE	14
SUPER MARIO BROS. 3	15

Game Boy

GREMLINS 2	20
THE CASTLEVANIA ADVENTURE	21
PAPERBOY	21
KUNG FU MASTER, BOXXLE, DYNABLASTER	22
GAME BOY KURZÜBERSICHT	23

Tips & Tricks

TIPS & TRICKS	24
LESER' TIPS	26

Player's Corner

SPIELERPROFILE	19
TOP 10/HÖCHSTPUNKTZAHLEN	27
MAILBAG	30

Kurzübersicht

KURZÜBERSICHT	28

Plus Weihnachts Special
Vier Seiten zum Herausklappen

NINTENDO ist das eingetragene Markenzeichen der NINTENDO Co. AG und der Name "Club Nintendo" wird mit Erlaubnis der NINTENDO Co. AG. Verwendet. Es darf nichts was im Magazin erscheint, ohne ausdrückliche schirftliche Erlaubnis der NINTENDO Co. AG anderweitig veröffentlicht oder kopiert werden.

© 1991 Nintendo Co. Ltd. All Rights Reserved.

Präsident: Super Mario. Herausgeber: Mark Smith. Fotos:Dennis Hemmings. Gesaltung: Catalyst Publishing Nintendo Co., Ltd. Satz/Druck: Catalyst Publishing, UK. Club-Büro: Nintendo Fan-Club, Postfach 83, A-5027 Salzburg, Auf dem Wolf 30, CH-4052 Basel Hotline, Österreich: 0662/883149: Schweiz: 061/3118836

Alle Spielttiel und - Figuren in diesem Magazin sind eingtragene Marken und Copyrights der NINTENDO Co. AG. Zusätzlich sind die eingetragenen Markenzeichen ™ ® and © für Spiele und Figuren im Besitze der Firmen, welche diese Produkte vermarkten und lizensieren.

POWER BLADE™

...Nova, sofort im Hauptquartier melden, wir haben Alarmstufe Rot. Aliens sind in den Hauptkontrollcomputer der Neuen Erde, der die friedliche Existenz der Erde reguliert, eingedrungen. Sie versuchen, des Zentralprogramm zu zerstören, damit sie die Herrschaft über die Neue Erde erlangen können. Alles steht auf dem Spiel und jeder ist in Gefahr...Wiederhole, wir haben Alarmstufe Rot...

KRISE AUF DER NEUEN ERDE

Wir schreiben das Jahr 2191 und die glückliche Existenz der Neuen Erde ist zerschlagen worden. Der Hauptkontrollcomputer ist von Alien-Armeen überfallen worden, die die Erde um jeden Preis in die Knie zwingen wollen, um die Kontrolle zu übernehmen.

Die Regierung der Neuen Erde steht mit dem Rücken zur Wand und entscheidet, daß ein Gegenschlag die einzige Hoffnung ist. Sie engagieren Nova, Codename Power Blade, der in den Zentralcomputer eindringen soll und das System von den randalierenden Aliens säubern soll.

Als erfahrener Kommando- und Computerspezialist hat Power Blade die Kraft und das Wissen, um die Kontrolle über den Computer wiederzuerlangen.

POWER-UP MIT POWER BLADE!

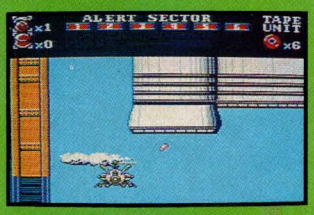
Als Nova: Agent Power Blade, mußt Du Dir Deinen Weg durch jeden Level kämpfen, indem Du Deine tödliche Waffe benutzt, um die Aliens aus dem Weg zu räumen. Zuerst mußt Du Dich mit Deinem Sektorkontakt treffen, der Dir einen Ausweis ausstellt, der es Dir erlaubt in den Sicherheitsraum am Ende jedes Levels zu gehen.

In jedem Level findest Du Kraftanzüge und Energietanks. Die Anzüge bieten sowohl begrenzten Schutz, als auch die höchst effektvolle "Power Blade". Du kannst auch Waffenverstärker, wie z.B. Multi-Bumerangs und Granaten, sowie energieauffüllende Burger aufsammeln!

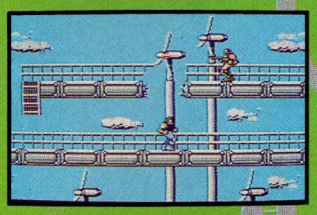
Wenn Du die Database erreichst, ermöglicht Dir Dein Ausweis den Zutritt. Dort triffst Du auf den Sektorwächter. Wenn Du diesen Wächter besiegt hast, ist dieser Sektor entwaffnet und Du bekommst eine Bandeinheit. Vergiß nicht, daß Du alle sechs Bandeinheiten benötigst, um in das Kontrollzentrum zu kommen!

"Power Blade" bietet mit einigen spannenden und kniffligen Sektoren eine tolle Herausforderung. Vielleicht ist es besser, wenn Du Dir unsere Tips durchliest, bevor Du anfängst zu spielen.

AUFTRAGSDOKUMENTE



SECTOR 1 LOCATION: Raketenzentrum
Kontaktagent: John Gordon
Sektorwächter: Der silberne Ritter
Vorgangsweise: Weiche dem Feuer des Ritters aus... Renne beim Zustechen unter den Ritter...Wirf mit Bumerangs.



SECTOR 2 LOCATION: Kraftwerk
Kontaktagent: Robert Williams
Sektorwächter: Das Drachenrad
Vorgangsweise: Wenn sich der Drachen verwandelt, mußt Du zur anderen Seite des Raumes laufen, weiche dem Feuer aus und greife dann an.

SECTOR 3 LOCATION: Biologisches Forschungszentrum
Kontaktagent: David Straker
Sektorwächter: Der Bienenstock
Vorgangsweise: Stelle Dich unter den Teil, aus dem die Bienen kommen und zerstöre sie, sobald sie erscheinen. Wirf Bumerangs in die Öffnung, um die Bienen am Herauskommen zu hindern.

SECTOR 4 LOCATION: Silo-Baustelle
Kontaktagent: Lynda Baker
Sektorwächter: Der Blitz-Ritter
Vorgangsweise: Finde links von der Mitte einen sicheren Standplatz und bewirf den Ritter, während er sich über den Bildschirm bewegt.

SECTOR 5 LOCATION: Schiffswerft
Kontaktagent: Martin Douglas
Sektorwächter: Der große Magier
Vorgangsweise: Sei schnell, weiche dem Feuerball des Magiers aus. Er ist nur verwundbar, wenn er seinen Zauber abfeuert.

SECTOR 6 LOCATION: Die Stadt
Kontaktagent: Daniel Leeds
Sektorwächter: Skelebot
Vorgangsweise: Weiche Skelebot aus, wenn er durch den Raum geht, benutze den Block, um nach oben zu kommen und wirf ihm die Bumerangs auf die Schultern.

Du hast Deinen Titel verdient, jetzt mußt Du ihm gerecht werden

Kopf hoch, Top Gun Piloten. Wieder einmal steht die Welt vor einer Katastrophe und es liegt an Dir und Deiner F-14, die Vernichtung der Menschheit zu verhindern!

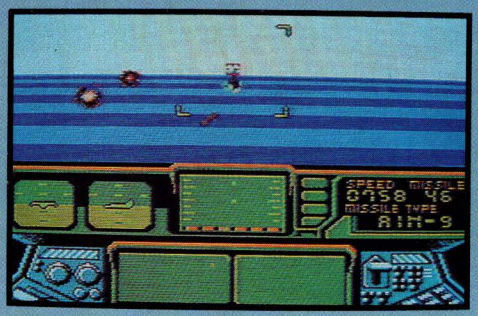
Die F-14 fliegen

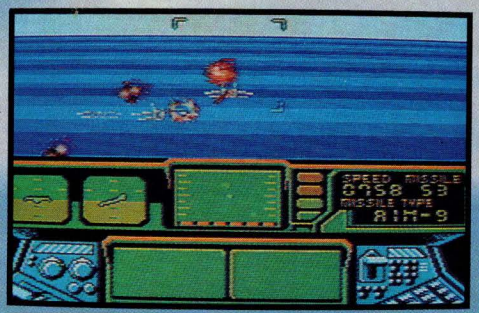
Wie im Originalspiel "Top Gun", kann Deine Kampfmaschine eine bestimmte Anzahl an Raketen mitführen. Du kannst aus einer Anzahl von Raketen auswählen, je stärker die Rakete ist, desto weniger kannst Du mitnehmen. Triff eine kluge Wahl, denn eine falsche Entscheidung kann Dich später den Kopf kosten!

Es gibt zwei spektakuläre Manöver - die Rolle und das Looping - die Dir aus verzweifelten Situationen helfen können. Beherrsche sie und Du solltest sogar den anhänglichsten feindlichen Bombern entkommen! Achte aber auch auf Deinen Radarschirm, falls Du von hinten angegriffen wirst - Du kannst alle feindlichen Flugzeuge in Deiner Nähe ausmachen.

Mission Eins

Die erste Stufe Deiner Mission ist es, einen neuen, weiterentwickelten Bomber, den der Feind erst seit Kurzem einsetzt, zu finden und zu zerstören. Dieser Prototyp ist mit Lenkraketen bestückt. Du mußt auf jeden Fall ALLE nuklearen U-Boote des Feindes auf Deinem Weg zerstören, um damit die Möglichkeiten des Feindes zu beschränken.





Mission Zwei

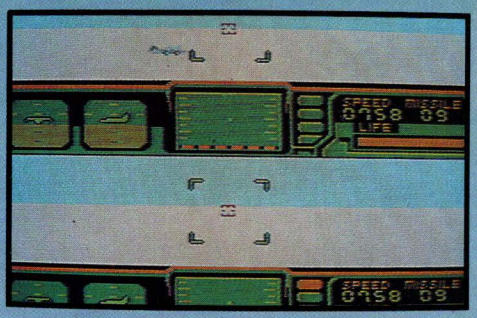
Auf Stufe zwei wird von Dir verlangt, einen "Hind Alpha" Hubschrauber, der für den Feind sehr wertvoll ist, zu finden, um ihn dann loszuwerden. Finde Deinen Weg über Wälder, die voll von feindlichen Panzern mit Stinger Raketen sind.

Mission Drei

Das Wetter wird immer schlechter und großer Druck lastet auf Dir. Navigiere Deinen Weg durch ein fürchterliches Gewitter, während Du den Laserstrahlen der Killersatelliten ausweichst. Bereite Dich dann auf den letzten Luftkampf mit dem "Star Wars" Shuttle vor!

Mission Vier

Fliege zum Nachmittagstee zum Hauptquartier zurück.



Kämpfe auf einem geteilten Bildschirm

Das zweite Spiel von "Top Gun - The Second Mission" präsentiert einen aufregenden Kampf, in dem Geschicklichkeit und Intelligenz gefragt sind. Du kannst Deine Flugkünste entweder gegen Dein NES oder einen Freund ausprobieren. Alles was Du tun mußt ist, Deinen Gegner vom Himmel zu holen - wenn er nur lange genug stillhalten würde, um ihn mit einer Rakete zu treffen! Am besten spielen hier zwei Spieler mit gleichwertigem Können, damit der Kampf länger und fairer wird!

Top Gun Tips

Du wirst nicht immer genug Zeit haben, um einer ankommenden Rakete auszuweichen - behalte Deine Nerven und schieße stattdessen.

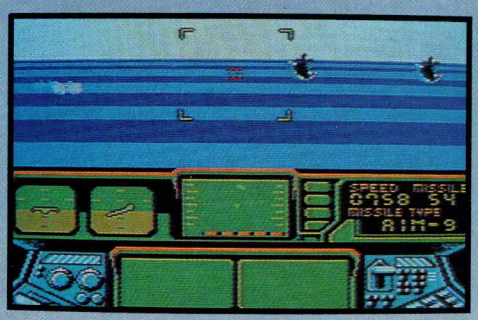
Heb Dir Deine Raketen für stärkere Feinde auf.

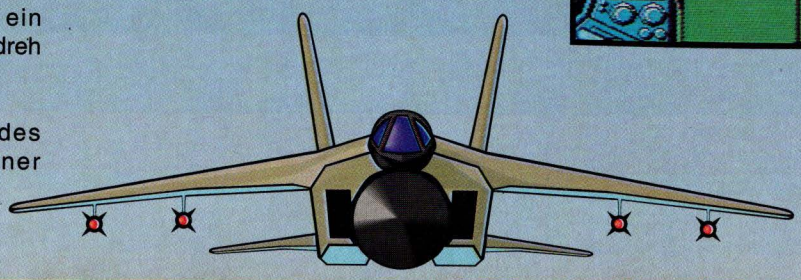
Mach keine Gefangenen - wenn ein feindlicher Bomber über Dich fliegt, dreh Dich um und schieße ihn ab!

Beherrsche Dein Cockpit - jedes Instrument könnte während Deiner Mission unbrauchbar werden.

Sobald in einem Nahkampf die Warnung beendet ist, rolle nach links weg.

Um Black Jack aus der ersten Mission auszuschalten, feuere Raketen auf seine Motoren - aber nimm Dich vor seinem Gegenfeuer in acht!!





Low G Man

Grundtraining

Jawohl! Du hast den Job bekommen und obwohl der finanzielle Gewinn nicht so toll ist, wartet eine Menge Action auf Dich. Der Low G Man ist ein Krieger im wahrsten Sinne des Wortes und er wird sich durch nichts aufhalten lassen. Wenn er loslegt, ist der Low G Man mit einer elektromagnetischen Disruptorpistole (EMDP) und dem tödlichen, panzerdurchbohrenden Speer bewaffnet. Du kannst Deine Feinde mit der EMDP einfrieren und sie dann durchbohren, um sie zu zerstören. Die Gegenstände, die Deine Feinde zurücklassen, solltest Du aufsammeln. Sie powern Deine Waffen und Deinen Low-Gravity Rucksack auf. Du kannst auch einige Waffen Deiner Feinde, sowie Energie, die Medizin und Zusatzleben spendet, einsammeln.

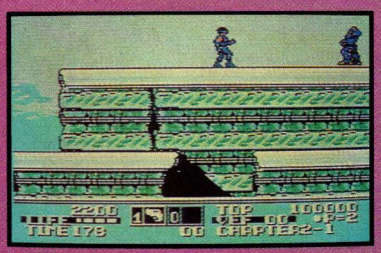
Stelle frei

GESUCHT: Intergalaktischer Held für sofortigen Start, um sabotiertes galaktisches Kolonisationsprogramm wiederherzustellen. Keine Erfahrung notwendig, obwohl gutes Wissen und Erfahrung in der Anti-Gravitationsmethode von Vorteil wäre. Das Können, eine beachtliche Reihe von Waffen zu bedienen wäre erwünscht, obwohl ein volles Training möglich wäre. Lange, einsame Stunden werden durch die Möglichkeit wettgemacht, ausgiebig durch den Kosmos zu reisen. (Mercenary Council Gehaltsvorschriften sind anwendbar).
Bewerben sie sich via Tele-View Network bei:

Chefsekretärin
Galaktisches
Kolonisationsprogramm
World Council

Hochfliegende Antigravitationsaction

Die Zelt ist gekommen, dir Dein Geld zu verdienen und zu beweisen, daß Deine neuen Arbeitgeber die richtige Wahl getroffen haben! Dieser Science-Fiction Thriller erstreckt sich über mehrere Kapitel, er bringt Dich in futuristische Städte, gefrorene Wüsten und dämmrige Höhlen. Überall lauern unzählige Hinterhalte der Aliens auf Dich. Du mußt hoch fliegen, tief schießen, hinunterstoßen und Dich anschleichen – diese Burschen haben ganz neue Angriffsmethoden!



Mit so vielen labyrinthähnlichen Stufen müßte man meinen, daß Dich die Aliens nicht auch noch mit Level Bossen am Ende jeder Stufe belästigen. Keine Chance! Da gibt es ein paar wirklich harte Nüsse zu knacken – einen kettenschwingenden Bulldozer, Tiefseemonster und sogar eine mechanische Mutation, die sich über drei Bildschirme erstreckt. Hey, das Gehalt ist zwar nicht besonders hoch, aber auch der Erfolg kann Belohnung genung sein!

"Low G Man" wird auch die besten Arcade Spieler in Atem halten!

Ausgesprochen mobil!

Einige Deiner Roboterfeinde haben geniale Fahrzeuge, die Du für Deine Zwecke verwenden kannst. Spring nur hinein!

WALKER VEHICLE - Der Walker hat unbegrenzte Feuerkraft in Form eines Maschinengewehrs.

HOVER VEHICLE - Der Hover erlaubt es Dir, Dich durch die Luft zu bewegen. Er besitzt die nützliche Eigenschaft Bomben nach unten werfen zu können.

SPIDER VEHICLE - Der Spider ist selbst eine Waffe, berühre einfach Deine Feinde, um sie zu zerstören, ziemlich gemein, nicht?

KICKLE CUBICLE

Ein Sturm kommt auf

Das Phantasiekönigreich war einmal ein ziemlich gemütliches Fleckchen, bis ein böser Zauberer zu weit gegangen ist und die ganze Welt eingefroren hat! Nur Kickle Cubicle hat den Eiszauber überlebt. Mit Ohrenschützern und einer Eskimojacke, die ihn vor den eisigen Winden schützen, begibt er sich auf die Reise, um sein Heimatland aufzutauen!

Das Phantasiekönigreich auftauen

Das Phantasiekönigreich besteht aus vier verschiedenen Ländern, mit zahlreichen Spielbildschirmen pro Land. Um von einem Bildschirm zum nächsten zu kommen, muß Kickle nur alle Traumtüten einsammeln. Das wäre ziemlich einfach, wenn da nicht die Feinde, Inseln, Fallen und unzählige andere Hindernisse wären, die unseren rundgesichtigen Helden behindern!

In fast jedem Bildschirm gibt es einige kaltherzige Bösewichte, von denen Kickle einige einfrieren kann, um sie dann als Brücken zu benützen, während er anderen ganz einfach ausweichen muß. Wenn er einen Eiswürfel (das Resultat, wenn ein Feind eingefroren wird) auf einen Feind schubst, wird dieser vom Bildschirm gestoßen. Der Monstergenerator produziert aber schnell neue Feinde! Einige Gegner, so wie Max, helfen Kickle, indem sie z.B. Eisblocks für Kickle herumstoßen, aber achte auf unvorhergesehene Schüsse!

Am Ende jedes Landes kämpft Kickle gegen einen überlebensgroßen Wächter. Das Geheimnis liegt darin, alles was in seine Richtung geworfen wird, wieder zurückzukicken - leichter gesagt, als getan!

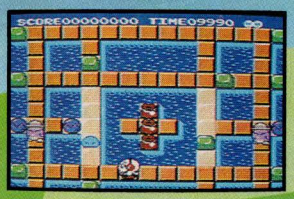
Die vier Länder des Phantasiekönigreiches

Garden Land

Die Rätsel hier sind ziemlich einfach, mit ihren Noggles, die sich nur langsam bewegen und eingefroren werden können.

Cake Land

Hämmer, in Kombination mit einer ganzen Menge böser und verrückter Typen, machen diese Welt alles andere als angenehm!



Fruit Land

Hier stellen sich Spitzen und Springs ein, also achte auf Deinen Rücken!

Toy Land

Keine Zeit zum Spielen, Kickle! Jetzt wird es ernst, wenn Du Dich dem letzten Hindernis des bösen Zauberers entgegenstellst!

Kein Grund zum Trübsal blasen

Kickle hat ein paar spezielle Tricks auf Lager, die er gegen die Angreifer des Phantasiekönigreiches einsetzen kann.

2. Kickle kann auch Eissäulen bauen, das ist aber nur an bestimmten Stellen des Bildschirms möglich - gut, um ihn vor hüpfenden Gegenständen zu schützen!

1. Kickle kann seine Feinde in Eisblöcke verwandeln, indem er seinen eisigen Atem benützt. Dann kann er sie als Brücken verwenden, um über offene Wasserflächen zu gelangen.

3. Wenn Kickle einen Feind eingefroren hat, kann er ihn dazu benützen, um andere Feinde damit zu zerstören!

WWF® WrestleMania

Der Aufschrei der Menge ist ohrenbetäubend, als Du die Arena betrittst und Dir den Weg zum Ring bahnen mußt. Dein Gegner starrt Dich wie im Trance an, als Du in den Ring steigst und die Zurufe des Publikums entgegennimmst. Du hast Dich sorgfältig auf den heutigen Tag vorbereitet, doch der Feind, der Dir in der anderen Ecke gegenübersteht ist nicht so leicht zu besiegen. Das wird ein Kampf ohne Rücksichtnahme, in dem Du Mut und Entschlossenheit brauchst. Bist Du bereit? Dann gehts los!

Wrestler Steckbriefe

Das ist die ultimative Erfahrung im World Wrestling, wenn Du den Megastars der WWF begegnest. Jeder von ihnen ist voller Power und Geschicklichkeit und hat den Wunsch, den größten Wrestling Preis zu gewinnen! Jetzt gibt es Amerikas beliebtesten und aufregendsten Sport in einem farbigen NES Spiel voller Action. Kannst Du Dich gegen die Bösesten und Besten behaupten und zum World Wrestling Federation Champion werden?

NAME: Ultimate Warrior
GRÖSSE: 1,85 m
GEWICHT: 125 kg
SPEZIALANGRIFF: Warrior Wallop

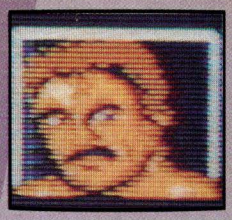
Der Warrior ist böse! Er wird alle Gegner sofort angreifen, ohne einen Gedanken zu verschwenden. Er ist stark,

NAME: Brutus "The Barber" Beefcake
GRÖSSE: 1,90 m
GEWICHT: 123 kg
SPEZIALANGRIFF: Sleeperhold

Brutus hat in der WWF einen schlechten Ruf, da er seinen Gegnern immer die Haare abschneidet, wenn sie bewußtlos sind!

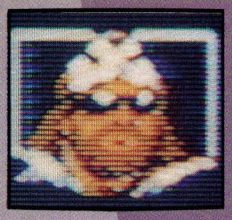
NAME: Hacksaw Jim Duggan
GRÖSSE: 1,90 m
GEWICHT: 127 kg
SPEZIALANGRIFF: Three Point Stance

Zähe Entschlossenheit und einige rauhe Taktiken ließen Hacksaw über ein paar der besten WWF Athleten triumphieren. Sag nicht, daß Härte der Schlüssel zum Erfolg dieses Mannes ist.



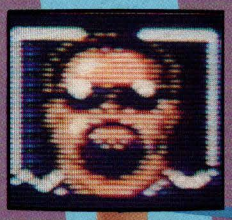
NAME: Ravishing Rick Rude
GRÖSSE: 1,88 m
GEWICHT: 114 kg
SPEZIALANGRIFF: The Rude Awakening

Ravishing Rick ist einer der besten Athleten in der WWF, mit seinem fast perfekten Körper, ist er sicher der Star der Zukunft.



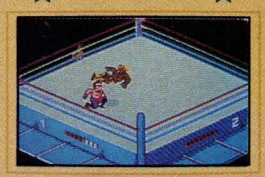
NAME: Macho King Randy Savage
GRÖSSE: 1,85 m
GEWICHT: 112 kg
SPEZIALANGRIFF: Atomic Elbow

Dieser selbsternannte verrückte König ist sehr beliebt in der WWF. Er ist ein ziemlich rauher Bursche, um nicht zu sagen "wild"!



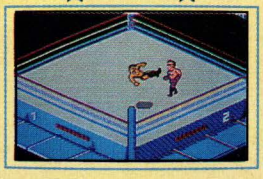
NAME: Big Boss Man
GRÖSSE: 1,95 m
GEWICHT: 162 kg
SPEZIALANGRIFF: Boss Man Buster

Der Big Boss Man ist ein Anhänger der Gerechtigkeit, er bestraft jeden, der Gesetze übertritt. Er ist die mächtige Polizei der WWF.

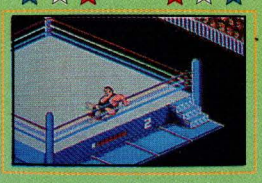


Spüre die Intensität des Hulkster!

Die rohe Gewalt des Warrior!



Laß Dich mit einem Kick vom Eckpfosten fallen!



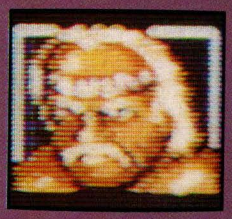
Ein Gegenschlag von Andre!

NAME: Andre the Giant
GRÖSSE: 2,20 m
GEWICHT: 235 kg
SPEZIALANGRIFF: Würgen und Kopfstoß!

Schluck! Was kann man über einen Mann mit der Größe von Andre sagen? Sein Körper sagt schon alles! Der größte Wrestler der WWF verursacht Panik in den Herzen seiner Gegner, wenn er nur erscheint... Gib ihm bloß nicht die Hand!

NAME: Du selbst
GRÖSSE: Groß genug!
GEWICHT: Ziemlich gut gebaut
SPEZIALANGRIFF: Atomic kneedrop (Kniefall)

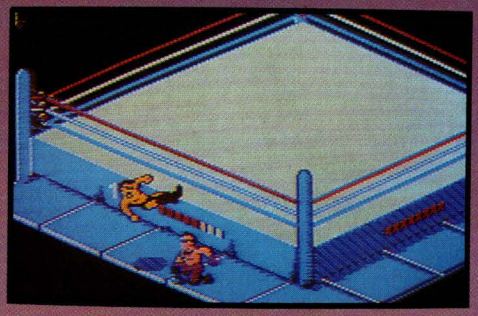
Das neueste Gesicht in der WWF. Du bist der Neuling, der alle Zweifel über seine Fähigkeiten zerstreuen wird. Du weißt gar nicht, was es bedeutet Angst zu haben. Du bist immer darauf vorbereitet, wieder aufzustehen, Dir den Staub abzuklopfen und es nochmals zu versuchen.



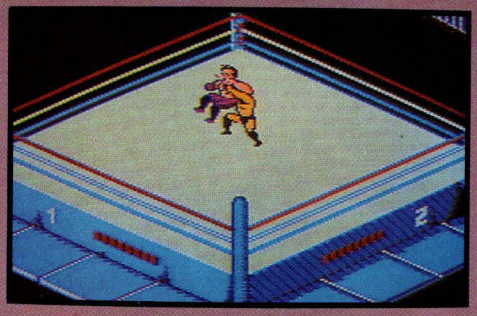
NAME: Hulk Hogan
GRÖSSE: 2,03 m
GEWICHT: 138 kg
SPEZIALANGRIFF: Der Hulkster Splash.

Der Hulk ist der größte Held der WWF und wird immer von einer großen Fangemeinde unterstützt. Die Hulkmaniacs jubeln ihrem Helden jedes Mal, wenn er in den Ring steigt, fanatisch zu.

Die Regeln von Wrestlemania



Es gibt einen ziemlichen Mangel an Regeln für Wrestlemania - es ist buchstäblich ein Kampf mit Kraft und Power ohne Grenzen! Um ein Einzel oder einen Tag Team Kampf zu gewinnen, mußt Du nur Deinen Gegner niederschlagen und ihn auf dem Boden halten - dann wird bis drei gezählt. Das einzige Problem ist, daß sie versuchen, Dich wegzutreten, wenn sie nicht schon besonders schwach sind...



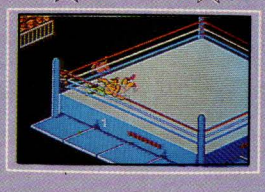
Um einen Survivor Series Kampf zu gewinnen, mußt Du alle Deine drei Gegner eliminieren und jemand aus Deinem Team muß noch stehen. Es genügt zu sagen, daß hier außerhalb des Rings sehr viel gemogelt wird...

Zwei Spieler in jeder möglichen Kombination (gegeneinander, im selben Team, beide Spieler haben ein Team von Survivors) können daran teilnehmen. Das ist das Beste an Wrestling, was es diesseits von Amerika gibt!

Wrestlemania Challenge Überleben

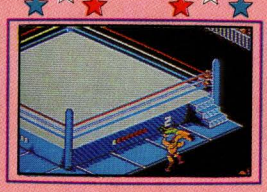
Setz Dich hin und halte Dich an Deinem Stuhl fest - die Stars der WWF sind da, um Dich zu unterhalten! Wundere Dich über ihre bloße Kraft und ihr Stehvermögen und begeistere Dich an ihrem tollen Können! Mach Dich bereit, die Controller zu schnappen, um Dich mit den rauhesten Burschen der WWF zu messen! Noch nie hat es so ein intensives und starkes Videospiel gegeben - verpaß es nicht!

Kannst Du den Boss Man Buster überleben?



Ein rauhes Erwachen!

Fast jeder kann einen Suplex durchführen!



Kämpfe außerhalb des Rings!

THE SIMPSONS™ BART VS. THE SPACE MUTANTS

Hallo Freunde, irgendwie hasse ich es zu fragen, aber ich könnte Eure Hilfe wirklich gebrauchen. Wißt ihr, da gibt es diese ekligen Aliens und, na ja, die sind jetzt hier in Springfield und sie sind in die Körper von Menschen geschlüpft, und damit wollen sie die Herrschaft über die Welt übernehmen, irgendwie unangenehm, nicht? Und, weil mir ja sonst doch niemand glauben wird, daß es sie gibt, ist es jetzt meine und Eure Sache, sie aufzuhalten!

Vorstellung der Familie

Die Simpsons sind eine eigenartige Familie, aber sie wollen nur Gutes! Für diejenigen unter Euch, die diese verrückte Familie noch nicht kennen, bereitet Euch darauf vor, die Simpsons zu treffen!

MARGE - Barts arme Mutter, die sich die Finger wundarbeitet, um die Familie zusammenzuhalten. Sie hilft Bart gegen den Rüpel im Einkaufszentrum.

LISA - Sie ist Barts kluge Schwester, die normalerweise nie etwas Falsches macht. Doch zusammen sind die beiden ein verschlagenes Duo, das dem großfüßigen Sideshow Bob am Ende des Krustylands einen Strich durch die Rechnung macht.

MAGGIE - Sie kann nicht sprechen, sie kann nicht gehen, trotzdem kann dieses süße Baby seinem großen Bruder bei seinem Kampf gegen Nelson, Springfields bekannten Maulhelden, helfen.

HOMER - Wie der Vater, so der Sohn? Barts Vater wird im Museum und im Kraftwerk weiterhelfen...Aber nur im Austausch gegen Krapfen!

GRANDPA SIMPSON - Er ist schon ein bißchen zu alt, um aktiv an der ganzen Aufregung teilzunehmen, aber er gibt Bart im Altersheim von Springfield ein kleines Taschengeld.

Um Barts Verwandtschaft dazu zu bringen, Euch zu helfen, mußt Du ihre Namen buchstabieren, indem Du die Beweise sammelst, die jedes besiegte Alien hinterläßt. Jedes Beweisstück kann gegen einen Buchstaben ausgetauscht werden. Gut nicht?

"Bart's Taschen..."

Auf dem Weg kann Bart bestimmte Gegenstände einsammeln, die ihm helfen, die Aliens zu bekämpfen. Verwende die Röntgenbrillen, um die Aliens von den Menschen zu unterscheiden. In Geschäften und in Krustyland werden die Münzen gebraucht. Es gibt auch andere Gegenstände, aber der Platz hier wird zu wenig, also müßt Ihr den Rest selbst herausfinden.

Balance ist alles!

Wow, noch mehr Farbe!

Diese Tonnen sehen rot viel besser aus und ich kann echt hoch springen, wenn ich drauf stehe. (Sie federn auch gut nach!)

Schnapp Dir die Typen, die das Kino um 2.00 und 4.00 Uhr verlassen.

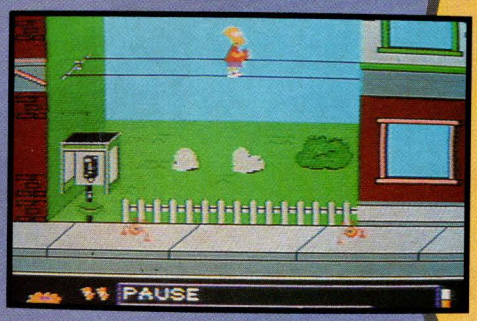
Diese Sprühdose macht alles ein bißchen einfacher.

Mit nur einer Münze könnte ich hier sehr viel Spaß haben.

Hey, was für eigenartige Büsche!

Alles was ich hier brauche, ist ein Schraubenschlüs – sel aus der Werkzeugwelt.

Verrückte Kampfhandlungen und Aliens!!!



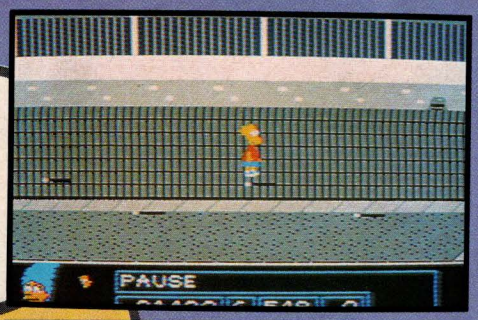
Also, hört zu Freunde, diese verrückten Aliens planen, die verschiedensten Zutaten zu sammeln, um eine Waffe zu konstruieren, die ihnen bei der Beherrschung unseres Planeten hilft. Ich weiß nicht, wie es mit Euch ist, aber ich habe heute nichts anderes vor, also werde ich mich ein bißchen um sie kümmern!

LEVEL 1

Die Aliens brauchen lila Gegenstände, also werde ich alles versuchen, um sie zu stoppen. Ich werde sie mit Farbe besprühen, sie zudecken, sie bewegen oder sie sogar erschießen. Ich kann auch hilfreiche Gegenstände kaufen und wenn ich etwas Geld übrig habe, könnte ich auch Mo anrufen...

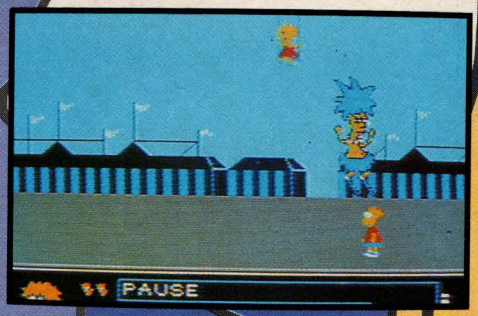
LEVEL 2

Oh, wie ich es hasse, nur in Schaufenster zu schauen! Die Aliens sind auf der Jagd nach Hüten und einige verrückte Vorgänge behindern mich in meiner Arbeit. Hey! Ich wünschte die Bonbon-Plattform, die ich zum Springen brauche, wäre echt, aber man sagt ja, daß man beim dritten Mal Glück hat - es ist doch einen Versuch wert.



LEVEL 3 - KRUSTYLAND

Hey, dieses Krustyland ist ein toller Platz, schade, daß ich nicht mehr Zeit habe, aber ich muß so viele Ballons wie möglich sammeln. Wenn ich den Magneten am Glücksrad verwende, gewinne ich auf jeden Fall. Und ich muß das große Rad benutzen, um zu Sideshow Bob zu gelangen.



LEVEL 4 - DAS MUSEUM

Pfui, Kultur! Hier gibt es ziemlich eigenartige Sachen, aber ich muß eine Aufgabe erfüllen. Ich muß alle EXIT-Schilder von über den Türen einsammeln, das wird aber gar nicht so einfach. Dann muß ich mich auch noch von ein paar unfreundlichen Typen mitnehmen lassen und einige ziemlich alte Schlüssel von den ägyptischen Burschen bekommen, wenn ich alles sehen will.

LEVEL 5 - DAS KRAFTWERK

Wow! Die Sache wird langsam heiß und dieser Ort ist schrecklich! Die Aliens könnten hier wirklich großen Schaden anrichten, wenn dieses Ding in die Luft fliegt. Ich muß also alle nuklearen Brennstäbe aufsammeln und sie ganz schnell in den Atomreaktor zurückbringen!

Hey, lila schlägt sich mit den Blumen!

Man sollte sich nicht um verschüttete Farbe kümmern!

Nur eine Kirschbombe wird die Dinge in Gang bringen!

Das Betreten des Rasens ist nicht verboten.

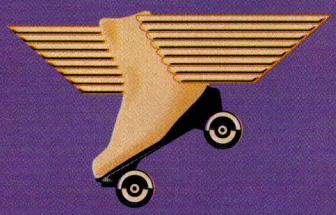
"Es kommen Berichte herein, die von der Entführung des Rollergames Supremo und Commissioner Emerson "Skeeter" Banked erzählen. Man glaubt, daß V.I.P.E.R., die internationale Terrororganisation, dahintersteckt. Da sie an akutem Geldmangel leiden, glaubt man, daß die Gruppe sich in drei der besten Rollergames Teams eingeschleust hat, die nun in diese Untersuchung verwickelt worden sind...Weitere Einzelheiten im nächsten Bericht..."

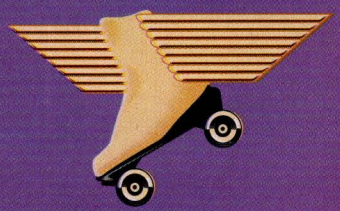
Vorstellung der Teams

Drei der "Elite Six" Rollergames Teams wurden infiltriert und haben den Commissioner als Geisel genommen. Die einzigen Menschen, die ihn befreien können, sind die drei verbleibenden Teams, die ihre Rollschuhkünste gegen ihre früheren Sportgegner einsetzen müssen.

Die Thunderbirds

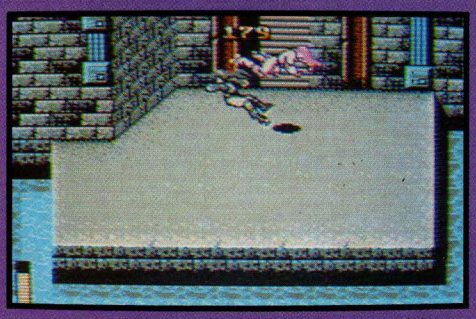
Die Thunderbirds sind ziemlich stattliche Burschen. Sie können aber gute Schläge austeilen und nicht viele Leute können ihre Body-Slam Attacken überleben.





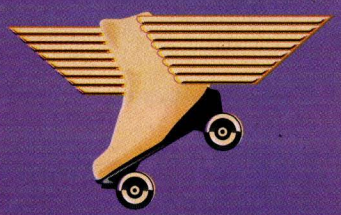
Hot Flash

Laß Dich von der femininen Erscheinung dieser schnellen und zum Äußersten entschlossenen Gruppe nicht täuschen!



Rockers

Diese fliegenden Burschen sind nicht in der Stimmung, sich behindern zu lassen. Sie haben einen ziemlich einzigartigen Doppelkick auf Lager.

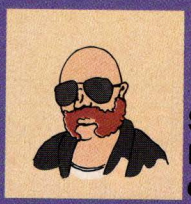


Anführer der Teams

Am Ende jeder Stufe mußt Du Dich um eine ganze Gruppe von schlagfreudigen Typen kümmern, aber wir sind sicher, daß Du mit dieser kleinen Belästigung fertig wirst. Doch, wenn Du das Ende jeder von Deinen Rivalen geschützen Zonen erreichst, mußt Du Dich dem Anführer des Teams stellen, der entschlossen ist, Dich nicht vorbei zu lassen!

Lucy Ferball... ist die Anführerin des Bad Attitude Teams (schlechte Lebenseinstellung). Sie hat die schlechteste Lebenseinstellung die Du jemals gesehen hast! Denk daran, sie ist am verwundbarsten, wenn sie ein bißchen müde wird.

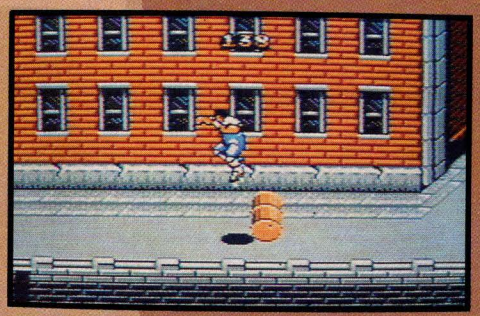
Guru Drew... empfängt Dich nicht gerade mit offenen Armen - statt dessen versucht er, Dich mit seiner messerscharfen Sense aufzuschlitzen! Das Timing ist ausgesprochen wichtig, wenn Du Deinen Kopf behalten willst.



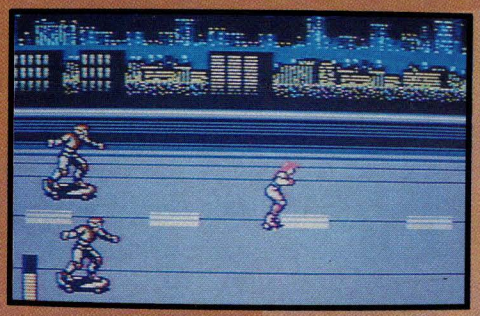
Skull Scraper... Hey, ist das nicht ein bißchen unfair? Dieser Bursche hat einen großen Vorteil, da er auf einem Jetski sitzt! Alles was Du tun mußt, ist, ihn herunterzustoßen - einfach, nicht?

Rauf, Runter und Durch

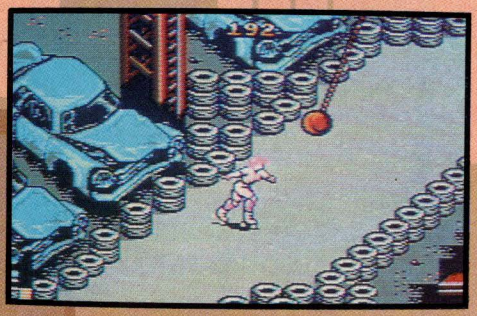
Einige dieser Levels sind bösartig gefährlich, mit allen Arten von Hindernissen, die nur aufgestellt wurden, um Dir den Tag zu verderben. Darunter sind z.B. offene Kanaldeckel, Granatwerfer, Ölflecken, tollwütige Hunde, Baustellen und rollende Fässer, aber das sind noch Deine geringsten Sorgen...



Level 1 - Achte auf diese Löcher! Du triffst Lucy Ferball am Ende dieses Levels.



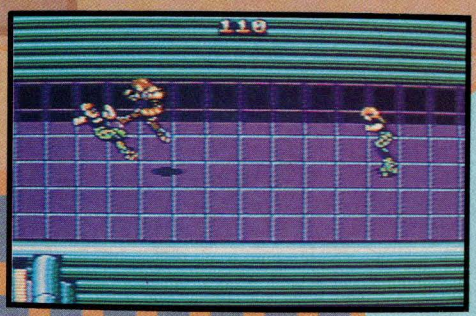
Level 2 - Der nächtliche Highway. Springe um Dein Leben!



Level 3 - Autofabrik. Achte auf Icky Bop Cranes und Guru Drew am Ende!

Level 4 - Die Autobahn. Achte auf den Muck Truck!

Level 5 - Der Dschungelfluß. In den Büschen entlang des Ufers lauert etwas. Paß auf, wohin Du auf den Stegen trittst, damit Du auch zum Kampf mit Skull Scraper gelangst.



Level 6 - Das V.I.P.E.R. Lager. Diese letzte Zone ist in vier extrem schwierige Abschnitte eingeteilt. Förderbänder, Feuerinseln und Stacheln erschweren Dir den Weg zur ultimativen Herausforderung - Du gegen V.I.P.E.R. höchstpersönlich!

Ski or Die™

Rutschen und Purzeln

Schnall Deine Ski an und mach Dich fertig für die Pisten in diesem Gletscher-Action-Spiel. Du rutscht und purzelst dem Erfolg entgegen und meisterst einige atemberaubende Winterszenen und halsbrecherische Aufgaben!

Was vor Dir liegt, ist ein Test für Deinen Mut, Deine Intelligenz und Dein Können, wenn Du einige der schwierigeren Aspekte des Wintersports in Angriff nimmst. Zugegeben, Du sitzt dabei natürlich bequem in Deinem gemütlichen, warmen Sessel!

Zuerst mußt Du in Rodney's Ski Shop und von dort aus heißt es dann: Ski or Die!

Rodney's Ski Shop

Rodney ist der einheimische Skifahrer, der sowohl in vielen Schiedsrichter Gremien sitzt, als auch die Kunden in seinem Ski Shop bedient. Wenn Du an einem Wettkampf teilnehmen möchtest, gehe einfach zu Rodney und bewege den Cursor auf dem Anschlagbrett (SIGN IN), gib Deinen Namen ein und dann bist Du auch schon in bester Gesellschaft. Die Ergebnisliste befindet sich ebenfalls auf dem Anschlagbrett, also, wenn Du Dich über Deine Fortschritte infomieren willst, oder Rückschritte, wähle mit dem Cursor einfach Hi-Score aus.

Alles nur Technik

Snowboard Half-pipe

Um die richtige Geschwindigkeit zu bekommen, mußt Du mit dem Snowboard an den Seiten der Röhre fahren, auf Deiner Fahrt mußt Du Holzblöcken und verrückten Kaninchen ausweichen. Verwende den Rand, um einige waghalsige und akrobatische Tricks zu versuchen.

Innertube Thrash

Haltet Euch alle fest! Rutsche auf Deinem Autoreifen zum Sieg. Auf dem Weg mußt Du alle hilfreichen Gegenstände einsammeln, die Dir helfen, die Reifen der Gegner zerplatzen zu lassen, aber achte auf die Eisfallen!

Downhill Blitz

Hier ist Geschwindigkeit der Schlüssel. Um über die eisigen Hänge zu kommen, mußt Du kurze, scharfe und entschlossene Bewegungen machen. Finde die leichteste Route nach unten, damit Du den Kurs so schnell wie möglich beenden kannst. Zugleich kannst Du Deine Abfahrt mit solchen Tricks aufpeppen, wie z.B. die 360 Grad Helikopterdrehung und den ebenso eindrucksvollen "Rückenkratzer"!

Snowball Blast

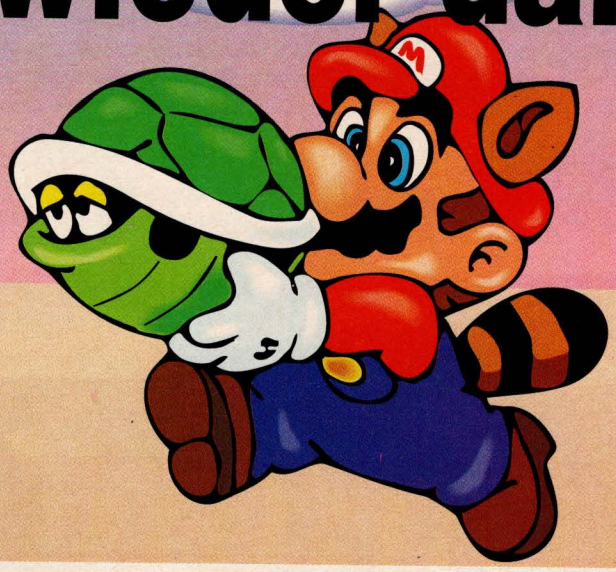
Du mußt gegen die einheimischen Rowdies kämpfen, die Dich mit Schneebällen überfallen haben. Um Dir einen Weg aus dieser eisigen Ecke zu kämpfen, mußt Du auf alles schießen, das Du siehst (außer Deinem Skilehrer natürlich!). Sammle zusätzliche Zeit und Schneebälle, indem Du Dir die Schaufel und alle Sterne greifst.

Acro Aerials

Genaues Timing und extremer Mut sollten Dir hier weiterhelfen. Versuche, die Schiedsrichter zu überzeugen, Dir die begehrte Zehn für eine perfekte Leistung zu geben. Denk daran - Anlaufgeschwindigkeit ist gleich Höhe!

SUPER MARIO BROS. 3

Die Brüder sind wieder da!



Sie sind größer als die Beatles, berühmter als Mickey Mouse und es gibt sie nur auf Deinem Nintendo Entertainment System™. So ist es -Mario und Luigi sind gerade rechtzeitig vor Weihnachten wieder da. Aber kannst Du erraten, wer mit ihnen zu Abend essen wird?

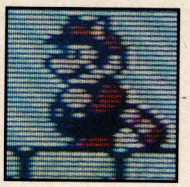
Aufruhr in der Pilzwelt!

"Hey, hier ist Mario! Es ist toll, wieder auf dem NES zu sein, aber da gibt es noch ein Problem, oder, besser gesagt acht - nicht nur, daß Bowser wieder da ist, nein, er hat auch seine sieben bösartigen Kinder mitgebracht! Er hat ihnen erlaubt, wie wild in der Pilzwelt herumzulaufen. Dabei haben sie die Zauberstäbe aus allen sieben Ländern gestohlen und auch alle ihre Kameraden mitgebracht, in diese einstmals friedliche Welt. Es sieht so aus, als ob Luigi und ich hier ein bißchen Bewegung machen müßten! Willst Du uns auf einem noch nie dagewesenen Abenteuer begleiten? Na dann los!

Mario's neue Kräfte!

"Ich habe ein paar neue Tricks gelernt, seit wir uns das letzte Mal gesehen haben. Achtet mal auf diesen Tanooki Anzug!"

Normaler Mario



Greif Dir einen Pilz und werde zu Super Mario

Ein Superblatt verwandelt Dich in Waschbär Mario, der fliegen und seine Feinde mit dem Schwanz wegschlagen kann!

Tanooki Mario hat dieselben Kräfte wie Waschbär Mario, er kann sich aber auch in eine Statue verwandeln!

Feuerbälle - Mario ist wieder mal in heißer, feuriger Form!

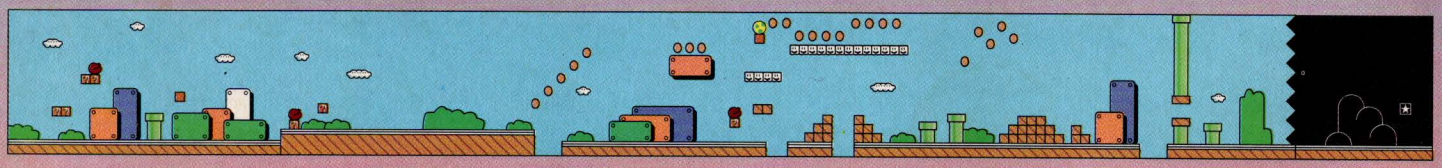
Verwende den Froschanzug, um als Frosch Mario olympische Schwimmkünste zu erlangen!

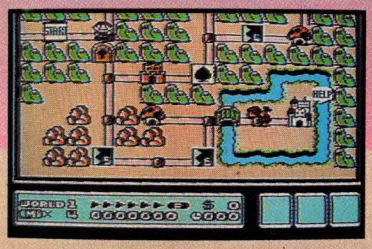
Schlage die Hammer Brüder mit ihrem eigenen Spiel, indem Du Dich in Hammer Mario verwandelst! Der Panzer ist kugelsicher, während Deine Hämmer fast jeden Feind ausschalten!

DIE PILZWELT

Wow - hier ist sie! Acht tolle Welten erwarten uns, die ersten sieben werden von jeweils einem Kind regiert, während die letzte Welt von ihrem Vater kontrolliert wird. Es gibt mehr Tricks, Fallen und Überraschungen in diesem Spiel, als Du jemals gesehen hast - es werden nicht nur Deine Reflexe getestet, sondern auch Deine Nerven!

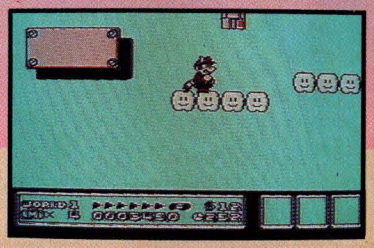
Jede Stufe wird als Landkarte dargestellt, auf der die Szenen durch eine Straße verbunden sind. Du mußt nicht alle Szenen durchspielen -es gibt Verbindungstunnel, um einigen auszuweichen - aber Du könntest bestimmte Gegenstände oder Extraleben verpassen, wenn Du Abkürzungen benützt!

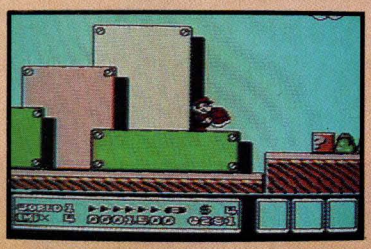




WELT EINS - LAND DER STEPPE

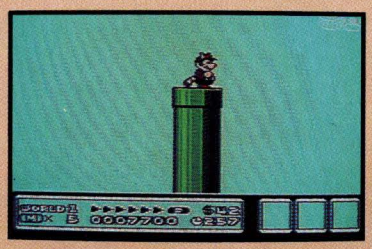
Die erste Welt führt Dich in die neue Umgebung ein und gibt Dir die Möglichkeit, mit den neuen Kräften von Mario zu experimentieren. Trotzdem sind einige Feinde schon ziemlich gemein und tun, was immer sie können, um Mario zu fangen! Es folgen einige Stufen, die Du bewältigen mußt - unsere Tips sollen Dir beim Start ein bißchen helfen!





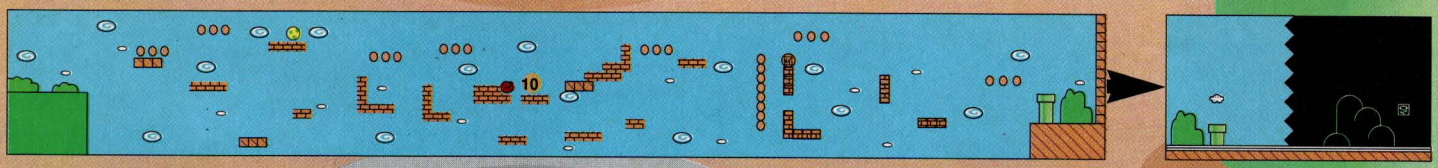
STUFE 1

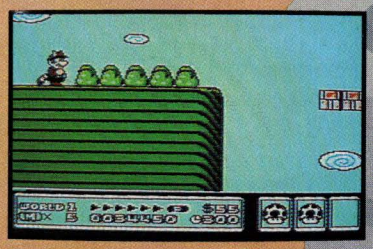
SZENE 1 - Schnapp Dir die Schildkröte und wirf sie an den Block, um ein Superblatt zu bekommen.



SZENE 2 - Fliege in die Wolken, um Münzen und ein Extraleben zu bekommen!

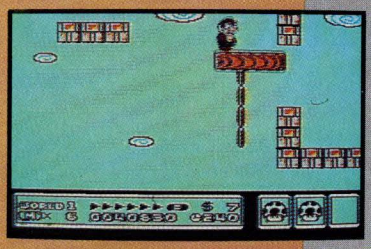
SZENE 3 - Laß Dich in die Röhre fallen, um einen Bonus zu bekommen!



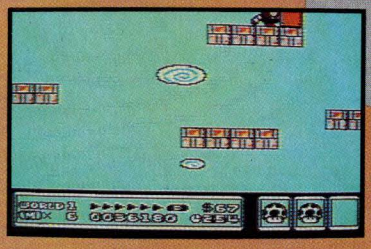


STUFE 4

SZENE 1 -
Hier scrollt der Bildschirm automatisch, das heißt, die Action hört nie auf!



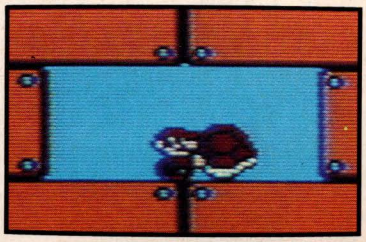
SZENE 2 -
Nimm Dir die zwei Extraleben!

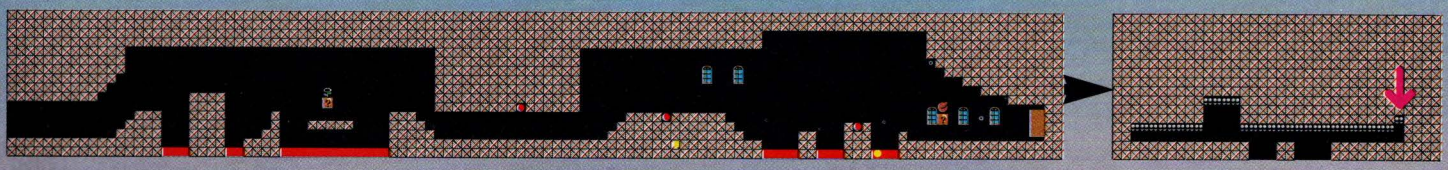


SZENE 3 -
Springe auf die fallende Rampe, um diese Münzen zu erreichen, aber fall nicht vom Blidschirm!

Marios Techniken

Mario ist, wie wir alle wissen, ein sehr vielseitiger kleiner Bursche. Er kann Feinde aufheben und sie wegtreten, auf sie draufspringen und sie sogar als Waffen benutzen. Er kann auch ziemlich schnell laufen -um zu sehen, wie schnell er läuft, sieh auf die "P" Anzeige unten am Bildschirm. Wenn Mario zum Fliegen angezogen ist, laufe in voller Geschwindigkeit, dann kann er abheben! Eine andere neue Technik erlaubt es Mario Abhänge hinunterzurutschen, dabei schlägt er alles k.o., das ihm in den Weg kommt!



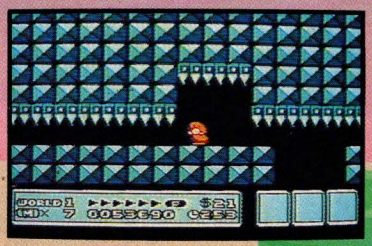


DAS SCHLOSS

SZENE 1 - Hol Dir die Feuerblume, um zusätzliche Schußkraft zu haben!

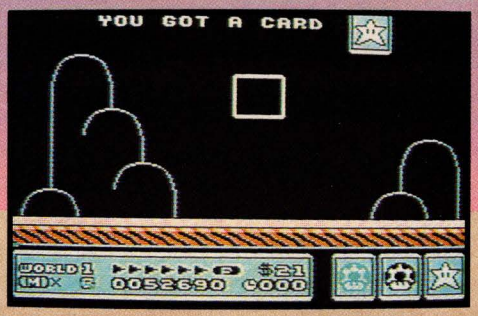
SZENE 2 - Achte auf die fallende Decke! Bleib zum Luftholen bei den Hohlräumen stehen und rase dann zur Tür, wenn sich die Decke wieder hebt!

SZENE 3 - Springe Boom-Boom drei Mal auf den Kopf, um ihn zu besiegen!



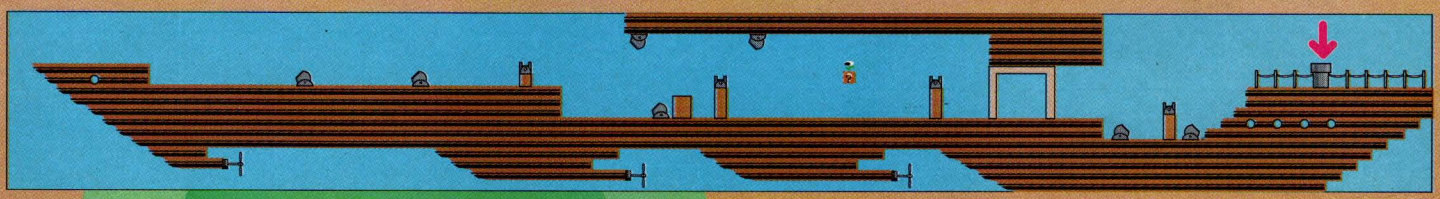
BONUS AM ENDE DES LEVELS

Am Ende jeder Stufe kannst Du eine Karte mit einem Pilz, einer Blume oder einem Stern darauf bekommen. Sobald Du drei Karten hast, kannst Du sie für ein Extraleben eintauschen. Wenn alle Karten gleich sind, bekommst Du mehr - zwei Leben für 3 Pilzkarten, drei Leben für 3 Blumenkarten und umwerfende fünf Leben für 3 Sterne!



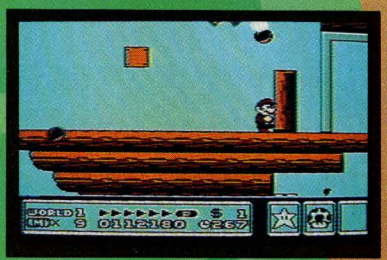
TOADS HAUS

Du wirst Toad mit einem Angebot an Extrapowers und Zusatzleben in all den verschiedenen Welten treffen. Um diese Extrapowers zu bekommen, mußt Du in die Pilzhäuser gehen und dort eine Kiste auswählen - der Inhalt gehört dann Dir. Wenn Du in das Pik-Quadrat gehst, mußt Du die drei sich bewegenden Teile zu einem Bild zusammensetzen, um bis zu fünf Extraleben zu gewinnen!

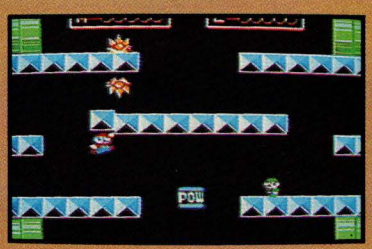


DAS SCHWEBENDE PIRATENSCHIFF

Oh, nein! Bowsers Kinder haben nicht nur die Zauberstäbe des Königreiches gestohlen, sie haben auch noch die Könige in eine Auswahl an häßlichen Monstern verwandelt! Mario muß nun in ihr schwebendes Schloß klettern, den Kanonenkugeln ausweichen und seinen Gegner besiegen, damit er den Zauberstab bekommt und den König wieder in seine normale Gestalt zurückverwandeln kann! Viel Glück Mario.



Hey! - Vergeßt Luigi nicht



Wenn sich zwei Spieler der boshaften Bowser Familie entgegenstellen wollen, kontrolliert der eine Mario und der andere Luigi.
Die beiden spielen abwechselnd, wenn eine Figur einen Level beendet hat oder ein Leben verliert, ist der andere dran. Ihr könnt aber auch eine erstaunliche Version des originalen Mario Bros Spiels versuchen, indem ihr beide Figuren auf demselben Quadrat der Landkarte versammelt. Du kannst sogar die Bonusgegenstände des Gegners klauen - das macht Spaß!

Power Gegenstände

In "Super Mario Brothers 3" kann man viele verschiedene Dinge finden. Suche oben und unten, schlage auf jeden Block, um alle wertvollen Gegenstände zu finden. Es finden sich auch einige alte Dinge, wie z.B. der Stern, der Dich unbesiegbar macht und der Pilz mit dem Extraleben. Es gibt aber auch viele neue Sachen, wie z.B. die Wolke, mit der man eine Szene auslassen kann, Flügel und den Hammer, um Steinblöcke zu zerstören - alle diese Gegenstände sind an ganz eigenartigen Plätzen versteckt! Und vergiß die Münzen nicht - für 100 eingesammelte Münzen gibt es ein Extraleben!

Freunde und Feinde

PRINZESSIN - Sie gibt Dir besonders mächtige Gegenstände, wenn Du eine Welt beendest.

TOAD - Toad gibt Dir nützliche Hilfe.

KÖNIG - Er wurde in ein schreckliches Monster verwandelt und nur Mario kann ihn retten!

Bowser und seine Kinder

Der Weihnachtsmann kommt dieses Jahr sicher nicht zu diesen Kindern! Sie lieben es, böse zu sein - es liegt an Dir, ihnen zu zeigen, daß die bösen Buben einfach nicht gewinnen können!

Wandernde Monster

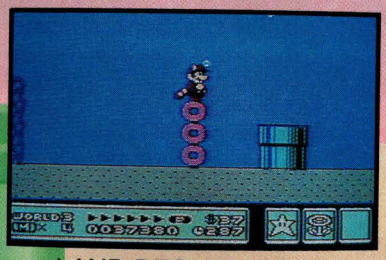
In jeder Welt gibt es eine Anzahl an Monstern, die auf der Landkarte herumwandern. Wenn Du auf sie triffst, mußt Du kämpfen - falls Du gewinnst, bekommst Du einen zusätzlichen Bonus!

Marios letzte Welten

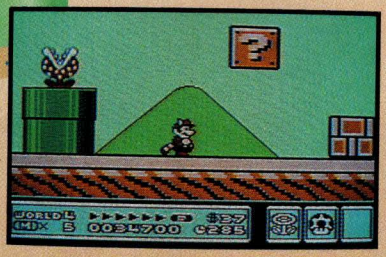
Wow - was für ein Abenteuer! Wir sind in der Vergangenheit einigen wirklich harten Burschen begegnet, aber das ist geradezu unglaublich! Hier sind einige echte Überraschungen versteckt, sowie durchgehende Action und Gewinne! Wir sind auf jeden Fall stolz, ein Teil des besten Videospiels zu sein, das jemals erfunden wurde - also, laß Dir diese Action nicht entgehen!

Die anderen Welten...

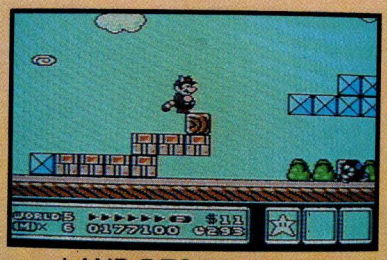
LAND DER WÜSTE



LAND DES WASSERS



LAND DER RIESEN



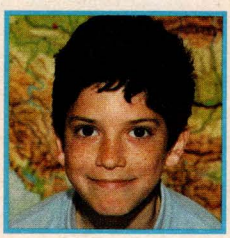
LAND DES HIMMELS

LAND IM EIS

LAND DER RÖHREN

Spielerprofile

NAME: CATHERINE MAUGHAN
LAND: GROSSBRITANNIEN
ALTER: 12
LIEBLINGSSPIELE: SMB 2 und Duck Tales™
HÖCHSTE PUNKTEZAHL: Duck Tales™ in 2 Tagen beendet!, SMB 1 und 2 beendet, Kid Icarus und Metroid beendet.
HOBBIES: NES spielen.
GRÖSSTER WUNSCH: TMHT zu beenden und alle NES Spiele zu besitzen!

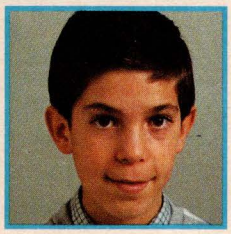


NAME: KEVIN HALILI
LAND: ÖSTERREICH
ALTER: 12
LIEBLINGSSPIELE: TMHT, Zelda I + II, Blades of Steel, Super Off Road SMB II, Tetris.
HÖCHSTE PUNKTEZAHL: Batman in 1 Woche beendet, Zelda I mit 1 Leben beendet.
HOBBIES: Fußball, NES spielen, schwimmen.
GRÖSSTER WUNSCH: Endlich SMB I zu beenden.

NAME: TERENCE FERNANDEZ
LAND: FRANKREICH
ALTER: 8
LIEBLINGSSPIELE: SMB 2
HÖCHSTE PUNKTEZAHL: Zelda 1 und Rygar fast beendet.
HOBBIES: NES und Fußball spielen.
GRÖSSTER WUNSCH: für Nintendo zu arbeiten.

NAME: MARCO EDEL
LAND: HOLLAND
ALTER: 12
LIEBLINGSSPIELE: Double Dragon 2, Duck Tales™
HÖCHSTE PUNKTEZAHL: 23 Spiele beendet! Darunter sind Zelda 1 und 2, SMB 1 und 2, Life Force, Faxanadu...
HOBBIES: Skifahren und NES und Badminton spielen.
GRÖSSTER WUNSCH: Hotelmanager oder Generaldirektor von Nintendo zu werden!

NAME: MARCO TURRI
LAND: ITALIEN
ALTER: 7
LIEBLINGSSPIELE: Duck Tales™, Double Dragon 2, Wizards and Warriors, SMB
HÖCHSTE PUNKTEZAHL: Duck Tales™ in 3 Tagen beendet.
HOBBIES: NES spielen und lesen.
GRÖSSTER WUNSCH: Ein Erfinder und Fußballspieler zu werden.



NAME: RUBEN HIGUERO TAPIN
LAND: SPANIEN
ALTER: 14
LIEBLINGSSPIELE: Zelda 2, Tetris, SMB, Double Dragon 2.
HÖCHSTE PUNKTEZAHL: Zelda 2 in 5 Tagen beendet, 125 Linien bei Tetris
HOBBIES: Nintendo spielen, lesen und Süßigkeiten essen!
GRÖSSTER WUNSCH: ein guter Tierarzt zu werden

Wenn Du Deinen Namen und Dein Bild im besten Magazin der Welt sehen möchtest, schreib uns einfach! Wir benötigen nicht nur Deinen Namen und Dein Alter, sondern auch Deine drei Lieblingsspiele, Deine zwei höchsten Punktezahlen, Deine Hobbies und Deine Wünsche für die Zukunft. Schreibt schnell, denn je eher wir Eure Profile bekommen, desto größer ist die Chance gedruckt zu werden (man muß aber trotzdem auch gut sein!).

A BOY AND HIS
BLOB

Club Nintendo

Tips & Tricks Special

Wir haben entschieden, daß wir nicht nur den Menschen, sondern auch allen Aliens Gutes tun wollen. Deshalb haben wir hier fast die gesamte Lösung von "A Boy and His Blob", die Dir hoffentlich dabei helfen wird, Blobs Welt von ihrem tyrannischen Herrscher zu befreien!

Die Abwasserkanäle von New York

Hast Du bemerkt, wie beliebt die Abwasserkanäle von New York für Abenteuerspiele geworden sind? Von den Turtles bis zu den Ghostbusters haben diese Kanäle alles gesehen - und das beinhaltet natürlich auch ein Alien, das mit Vorliebe Gummibärchen verspeist! Unsere genaue Landkarte der Kanäle in diesem Spiel, ermöglicht es Dir zu sehen, wo die Schätze liegen. Wir geben Dir auch Tips, wie Du sie Dir am besten schnappst. Verwende den Raster am Rand der Karte, der Dir hilft, die verschiedenen Dinge zu finden.

Den Schlangen ausweichen

Das sollte Dir nicht allzuviele Probleme bereiten - laufe einfach unter ihnen durch, wenn sie den höchsten Punkt erreicht haben. Stelle Dich ziemlich nahe an die Schlangen, damit Du rasch unter ihnen wegschlüpfen kannst. Es gibt keine Gummibärchen, die Du (am Anfang) verwenden kannst, um sie loszuwerden, also übe fleißig.

Ketchup und Honig

Das Ketchup-Gummibärchen ist sehr nützlich, da Blob auf der Stelle erscheint, wo es hinfällt. Du hast aber nur eine sehr begrenzte Anzahl, deshalb versuche so oft wie möglich, die Honig-Gummibärchen zu verwenden. Wenn Du z.B. oben bei D4 bist, wirf das Honig-Gummibärchen hinunter und Blob wird zu Dir heraufgeflogen kommen! (Es kann sein, daß Du zuerst pfeifen mußt, um Blob in seine normale Gestalt zu verwandeln.)

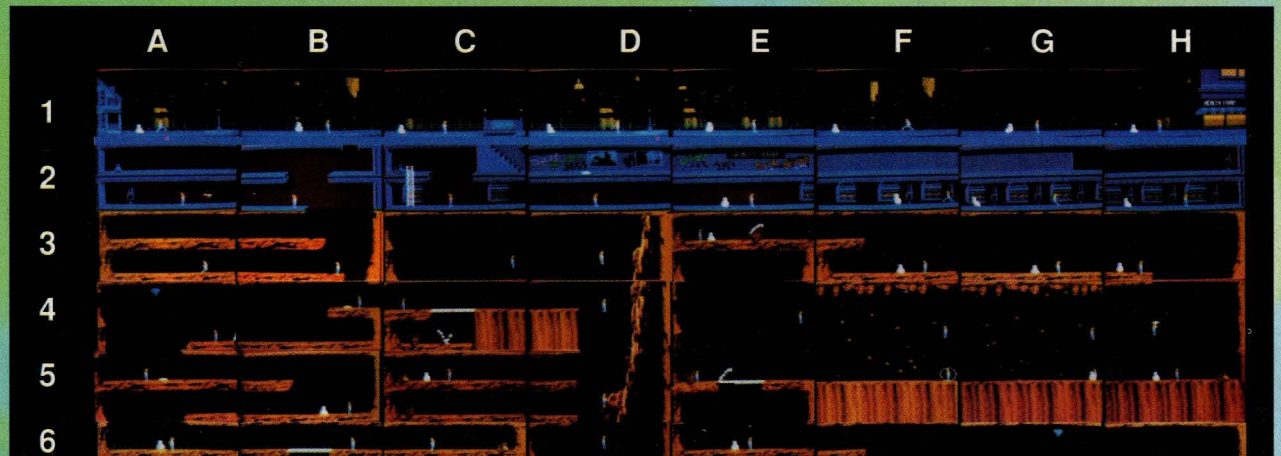
Brücken bauen

Wenn Du eine Öffnung auf Deinem Weg erreichst, kannst Du einfach eine Brücke bauen, indem Du ein Erdbeer-Gummibärchen verwendest. Das funktioniert aber nur auf geraden Wegen - in C9 z.B. geht es nicht.

Zusätzliche Gummibärchen

Du findest zusätzliche Gummibärchen in den Feldern A2 und A8, die lebenswichtig für Dich sind. Sie füllen nicht nur Deinen Vorrat auf Du bekommst auch den orangen Vitablaster und den Zitronenschlüssel.

Vitamine kaufen



Du mußt nicht ALLE Schätze einsammeln, aber es würde Dir sehr helfen Wenn Du glaubst, daß Du genug hast, klettere durch die Kanalöffnung nach oben und kaufe einige Vitamine! Du verwendest sie mit dem Vitablaster, sie sind unerläßlich für Deinen Erfolg! Sobald Du im Shop gewesen bist, kannst Du abfliegen nach Blobolonia, um Dich dort einer noch größeren Herausforderung zu stellen!

Spezielle Techniken

Am Start... Gehe in die U-Bahn, laß Dich durch ein Loch in die nächste Ebene fallen, hole Dir den Schatz und laß Dich durch ein weiteres Loch bei E3 fallen!

Verwende... die Lötlampe bei H5
die Blase bei G5/F5
die Blase im Wasser
die Leiter, um von A10 nach A9 zu gelangen

Wieder herauskommen... Wenn Du alle Schätze im Wasser eingesammelt hast, springe von C8 nach C9, rufe Blob mit "Ketchup" und laß Dich dann rechts durch ein Loch fallen.

Wenn Du bereit bist, an die Oberfläche zurückzukehren, gehe hinauf nach A2 und verwende den Wagenheber auf der rechten Seite der Plattform, um den Kanaldeckel anzuheben. Dann verwende das Trampolin, um nach oben zu springen.

RASTER HINWEISE

SCHÄTZE (GESAMT - 22) A2, A4, A8, B11, C2, C4, C5, C6, E3, E5, E7, F7, F12, G6, G11 (X3) H5, H11 (X3)

LAß DICH DURCH EIN LOCH FALLEN BEI...
E2, F8, C4, C8

SPRINGE IN DIE VERSCHIEDENSTEN RICHTUNGEN...
D9 TO D4, B4 TO B3 TO B2, C9 TO C8, G7 TO G6,

LAß DICH MIT EINEM REGENSCHIRM FALLEN BEI...
H3, B6

Blobolonia

Sobald du auf dem Alien-Planeten angekommen bist, mußt Du wirklich an die Arbeit gehen. Am Anfang mußt Du Dich mit fallenden "Blobs" herumschlagen. Bewege Dich langsam, bleib in den freien Räumen stehen und warte bis die Blobs wieder nach oben federn, bevor Du weitergehst Wenn Du die Kirschbomben erreichst, mußt Du den Vitablaster und Vitamin A verwenden, um sie abzuschießen, bevor sie landen. Drücke nach unten, dann kannst Du nach rechts und links schießen, was Dir manchmal nützlich sein sollte!

Maulwürfe

Das nächste Hindernis, das Popcorn, kann entweder abgeschossen werden oder Du kannst es über Dich hüpfen lassen. Egal, wie Du es machst, wenn Du vorsichtig bist, solltest Du die Bonbonfabrik erreichen. Wenn Du dort bist, stelle ein Trampolin in die Mitte des Bildschirms, springe nach oben zu den Zuckerstangen und gehe nach rechts. Stelle den Schalter ab, verwende Ketchup, um Blob zurückzurufen, laß Dich mit einem Regenschirm fallen und wiederhole den ganzen Vorgang auf dem nächsten Bildschirm.

Fabrik – auf dem Trampolin

Sobald Du Dich um beide Schalter gekümmert hast, gehe nach rechts in die Höhle. Drinnen, mußt Du an den Maulwürfen vorbei - immer einen nach dem anderen, die Zeit für furchtlose Heldentaten ist noch nicht gekommen!

Als nächstes gelangst Du auf den Bildschirm vor den Schokoladeraketen. Laß Dich durch ein Loch auf den unteren Bildschirm fallen, gehe nach rechts und schalte die Schokolademaschine aus. Rufe Blob, springe nach oben und gehe nach rechts weiter, an einigen Maulwürfen vorbei (laß Dir Zeit!) und zu einer Tür. Verwende den Zitronenschlüssel, um die Tür zu öffnen und Du wirst dem Herrscher persönlich gegenüberstehen Er hat Blob in einen Käfig gesperrt und nur Du kannst ihn retten! Versuche, ein Apfel-Gummibärchen durch die Stäbe zu werfen - es könnte sein, daß Du zuerst nach links werfen mußt und dann, im letzten Moment, dreh Dich nach rechts und wirf es Blob zu. Nun kannst Du Dich zurücklehnen und den Rest der Geschichte beobachten!

Kirschbomben

Popcorn

In Blobolonia ist überall ein bißchen Popcorn verstreut, fünf davon verhelfen Dir zu einem Extraleben. Versuche auf dem zweiten Bildschirm, wenn Du in der Alienwelt gelandet bist, das Trampolin zu benutzen. Auch, Dich durch ein Loch auf dem Bildschirm nach der Schokolademaschine fallen zu lassen, wäre hilfreich. . .

SUPER MARIO BROS. 3

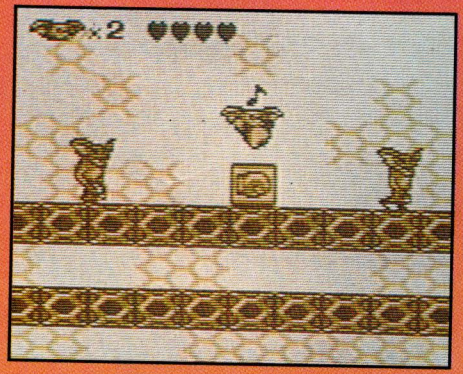
Nintendo

GREMLINS 2

Wenn es darum geht, goldig auszusehen, kann niemand Gizmo schlagen. Doch, wenn es darum geht, böse zu sein, sind seine schrecklichen Verwandten immer an der Spitze! Nun haben sie auch den Game Boy™ überfallen und bringen alle schlimmen Überraschungen mit, die man mit diesen plündernden Mogwais verbindet!

Im Ganzen sind es vier Stufen, auf denen sich Gizmo bewähren muß. Überall begegnet er fast einer Armee von Gremlins, die ihn angreifen. Am Anfang besitzt Gizmo nicht mehr, als einen Bleistift, um sich seinen Weg durch die labyrinthähnlichen Büros des Clamp Center zu kämpfen. Er wehrt sich gegen seine Angreifer und versucht ihren barbarischen Plänen ein für alle Mal ein Ende zu bereiten!

In der ersten Stufe von Gizmos aufregendem Abenteuer, begegnet er den langsameren und ungeschickteren Gremlins. Doch es gibt auch eine Reihe von bösartigen Fallen am Anfang dieser Stufe, wie z.B. die messerscharfen Spitzen, die ganz leicht den Ballon unseres Helden zerplatzen lassen könnten!

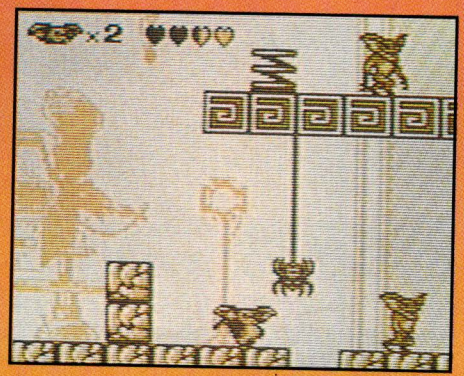


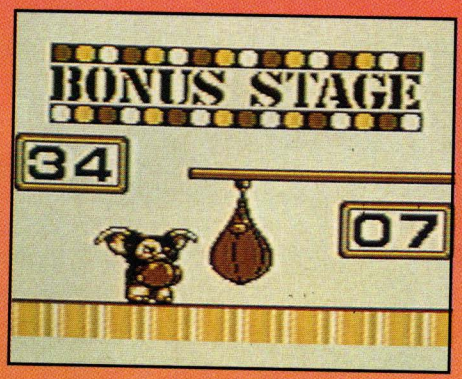
Ein riesiger, tomatenwerfender Gremlin erscheint Gizmo als nächstes (doch was würde unseren Helden nicht klein aussehen lassen?).

Er ist wirklich schwer zu schlagen und Gizmo braucht seine ganze Geschicklichkeit und Wendigkeit, wenn er weiterkommen möchte!

GIZMO'S WAFFEN!

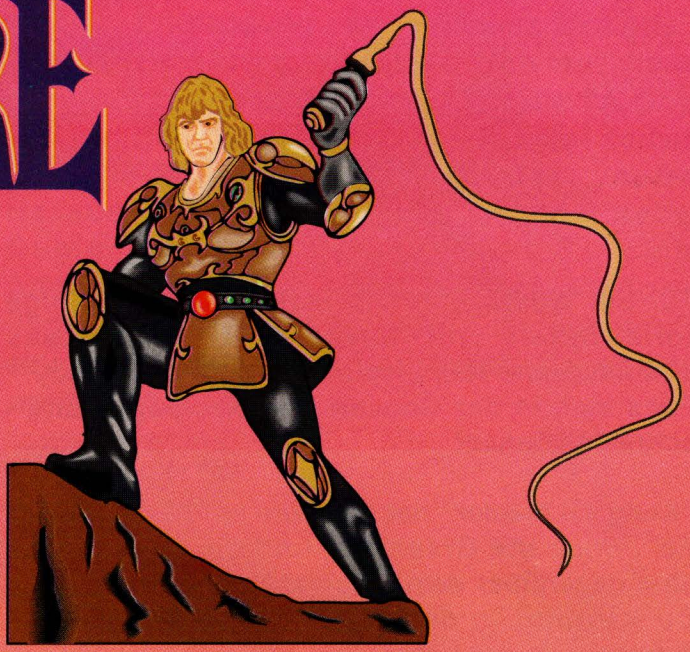
BLEISTIFT - Verwende ihn gegen jeden Feind, der Dir zu nahe kommt.
SCHACHTEL - Schnapp Dir diese Gremlins, indem Du sie in der Schachtel überrennst!
BOOM DOSE - Überliste Deine Feinde mit der musikalischen Note, die sich in der Boom Dose befindet.
HANDSCHUHSCHACHTEL - Springe auf diese Schachtel, um Deine Feinde auf beiden Seiten zu besiegen!





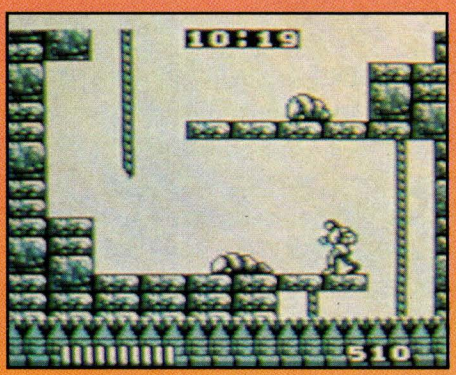
Die zweite Stufe bringt Gizmo noch mehr Probleme. Zuerst muß er einen gefährlichen Stapel von Blöcken passieren, dann kommen noch einige verzwickte Hindernisse, die von Dutzenden von Spitzen umgeben sind. Gizmo hat sich hier wirklich einer großen Herausforderung zu stellen - hast Du genug Mut, um ihn zu begleiten?

The Castlevania Adventure



Tritt ein, in das Herz der Dunkelheit, ein Ort voller gespenstischer Alpträume und blutrünstiger Schreie. Hier ist niemand vor den dauernden Angriffen der herunterstoßenden Vampirfledermäuse oder den Attacken der heulenden Wölfe sicher. Allein der Vollmond verursacht bei jedem Einwohner von Transylvanien panische Angst. Doch jetzt gibt es eine neue Hoffnung in Form des wagemutigen Abenteurers, Simon Belmont, der geschworen hat, in das Haus auf dem Hügel zu gehen und den Anführer der teuflischen Bande, den bösen Grafen Dracula, zu besiegen. Nur dann kann der Fluch von Castlevania aufgehoben werden...

Diese packende Geschichte beinhaltet vier gespenstische Level, die ein schwaches Herz fast zum Stillstand bringen! Simon muß seine mächtige Peitsche verwenden, um die geisterhaften Angreifer zu bekämpfen. Dabei muß er alle Bonus- und Energiegegenstände einsammeln, die ihm in den Weg kommen. Unser mutiger Held muß nicht nur mit dem schrecklichen Big Eyes, schleimigen Händen, die aus der Erde ragen, und abscheulichen Verrückten zurechtkommen, er muß auch herunterfallenden Feuerbällen und Zimmerdecken ausweichen und über bodenlose Löcher und zusammenbrechende Brücken gelangen! Das ist schlimmer als jeder Horrorfilm!



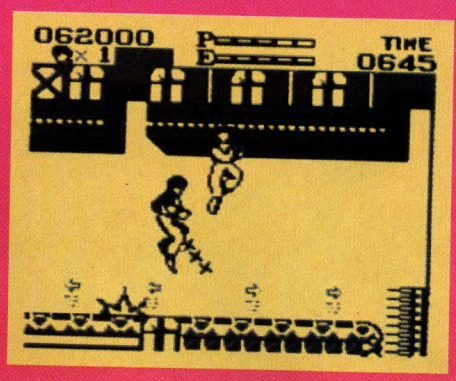
Am Ende jeder Stufe befindet sich ein ziemlich feindseliger Bursche, der nur darauf wartet, Simon fertigzumachen. Solltest Du ihre Pläne durchkreuzen und den vielen tödlichen Fallen ausweichen, die noch kommen, dann wirst Du dem Grafen persönlich gegenüberstehen. Und es wird nur einen Sieger geben...

PAPERBOY

Für die heißeste Arcade-Action gibt es nichts Besseres, als Nintendo. Früher gab es viele solche Spiele für das NES, jetzt kannst Du sie auch für den Game Boy™ kaufen, der neueste Megahit ist "Paperboy"!

Das Spiel ist der NES Version sehr ähnlich, dabei gibt es supertolle Graphiken und ein schnelles Spielgeschehen. Die Grundidee liegt darin, Zeitungen an Abonnenten auszuliefern. Du mußt wie verrückt treten, um Skateboardfahrern, Autos und einigen anderen Gefahren auszuweichen. Bauarbeiter, ferngesteuerte Autos, Mülltonnen, Kinder, die auf der Straße tanzen, und rasende Motorräder drohen alle, der hoffnungsvollen Karriere des Paperboys ein Ende zu setzen. Aber er hat es wieder mal geschafft, gerade genug Zeitungen abzuliefern, um seinen Job noch einen Tag zu behalten. Wer weiß, morgen hat er vielleicht seine Zielsicherheit verbessert und kann einige Abonnenten zurückgewinnen -hoffentlich erwische ich auch diesen Hund, der mich vom Fahrrad gestoßen hat!

KUNG FU Master



Für die Weihnachtsfeiertage haben wir einige tolle Spiele auf Lager, wie z.B. dieses phantastische Kampfspiel, mit dem Game Boy™ Fans sich in der Gegend herumschlagen und -schreien können!

"Kung Fu Master" hat viel vom NES Spiel "Kung Fu", doch die Graphiken und die Schauplätze sind gegenüber dem Original verbessert worden. Du kämpfst in der Stadt, stellst Dich üblen Burschen in der Fabrik und hast nicht einmal auf dem Dach eines dahinrasenden Zuges Deine Ruhe! Eine Anzahl an wilden Kämpfern stehen zwischen Dir und Deinem Erfolg, das reicht von normalen Rüpeln bis zu peitschenschlagenden Bösewichten und Karateexperten. Der Kriminelle am Ende jedes Levels ist auch ein harter Brocken - da gibt es einen Mann, der mit einem Stock um sich schlägt und auch einen Söldner, der Dich mit explodierenden Bomben bewirft! "Kung Fu Master" bietet Action und Spannung ohne Ende - ein echter Thriller!

BOXXLE

Rätselfans, die nach immer schwierigeren Aufgaben suchen, sollten sich dieses neue Game Pak nicht entgehen lassen! Wir vom Club Nintendo sind schon vollkommen verrückt. Es heißt "Boxxle" und Du kannst Deinen letzten Groschen darauf verwetten, daß Du Dir in Kürze die Haare raufen wirst!

Kisten in einer Fabrik zu stapeln klingt nicht sehr spaßig und unterhaltsam, doch beides ist der Fall. Für jede Kiste gibt es einen bestimmten Platz und Deine Aufgabe ist es, diese Plätze zu füllen. Das Ganze beginnt mit einigen einfachen Levels, aber schnell wird die Herausforderung größer, speziell, wenn der Bildschirm aus einem verworrenen Labyrinth von Blöcken und Kisten besteht! Schiebe sie vorsichtig herum, denn nach zu vielen falschen Bewegungen mußt Du wieder von vorne beginnen!

Fans von "Kwirk" und ähnlichen Spielen, werden von "Boxxle" begeistert sein. Und um den Spaß noch zu vergößern, sieh Dir einmal die Designer Option an - es ist ganz einfach und macht viel Spaß!

DYNABLASTER™

Mach Dich fertig für den Rock'n Roll mit dem explosiven "Dynablaster" und rette Dein Volk vor einem Leben hinter Alien-Gittern!

Es gibt acht verschiedene Länder, die über die Alienwelt verteilt sind, in jedem Land gibt es einige verschiedene Levels. Jedes Land hat eine bestimmte Eigenart, so wirst Du z.B. mit schrecklichen Wasserströmungen im Land des Meeres und mit glitschigen Wegen im Land des Eises konfrontiert. Das Ziel ist es, alle Feinde auf einem Level zu besiegen, indem Du Deine Bomben verwendest und zur nächsten Herausforderung weitergehst. Du kannst auch diejenigen Blöcke zerstören, in denen sich bestimmte Schätze verbergen - sei aber vorsichtig, daß Du nicht selbst explodierst!

Es gibt unterschiedliche Kraftverstärker, die Deine Feuerkraft, die Anzahl Deiner Leben und die der Bomben, die Du gleichzeitig legen kannst, erhöhen. Wenn Du ein Land beendet hast und Deine Mitmenschen gerettet hast, bekommst Du ebenfalls einen neuen Kraftverstärker. "Dynablaster" bietet viele verschiedene Möglichkeiten. Es gibt nicht nur das Hauptspiel, sondern auch ein Spiel für zwei Spieler und eine vergrößerte Version des Hauptspiels! Viel Spaß!

GAME BOY™

Ja Mann, Bart ist auch auf dem Game Boy™ fällig und Du kannst sicher sein, daß es dann ernsthafte Action geben wird! Die ersten Muster, die wir getestet haben, waren sehr vielversprechend - die ganze Familie sieht sehr gut aus, mit der tragbaren Power des Game Boys™! In der nächsten Ausgabe findest Du einen ausführlichen Bericht!

Eines unserer Lieblingsspiele dieses Jahr war "Snake Rattle 'n' Roll". Unter dem Namen "Sneaky Snakes" kommt es jetzt auch auf den Game Boy™. Der Blickwinkel wurde ein bißchen verändert, aber das Spiel ist genauso spannend, wie das Original! Noch eine Version eines NES Spiels kommt bald heraus - "Boulderdash".

Fortified Zone" ist das erste Spiel von Jaleco für den Game Boy™. Es ist wie eine zeitgenössische Version von "Gauntlet II", in der Du, als Geheimagent, ein labyrinthähnliches Land nach einer feindlichen Festung durchsuchen mußt. Du mußt die Feinde besiegen, bevor Du wieder herauskommst (vorzugsweise lebendig!). Eine Reihe von Militärpersonen und Fahrzeugen steht Dir im Weg, aber mit Hilfe einiger starker Waffen, wie z.B. Flammenwerfern und dreischüssigen Feuerwaffen, solltest Du in der Lage sein, den Kampf zu entscheiden!

Wir hatten auch das Glück, die Endfassung von "Princess Blobette" zu sehen, die natürlich auf dem Game Boy™ genauso ein Hit ist, wie "A Boy and His Blob" auf dem NES. Das Spiel selbst ist ganz neu und bietet neue Herausforderungen und ganz neue Gummibärchen-Power, wie z.B. eine Affenbewegung und einen Eisblock. Im Spiel findest Du viele neue Probleme, die nur durch einige todesverachtende Kunststücke gelöst werden können!

Samurai Adventure" wird Anfang nächsten Jahres herauskommen. Es handelt sich dabei um ein ziemlich einzigartiges Spiel, in dem Du vier Figuren auswählst, die sich ihren Weg durch das alte Japan kämpfen müssen. Das Land wurde von einer Bande von Monstern überrannt und jetzt liegt es an Deinem geschickten Team, das Reich ein für alle Mal von dieser Plage zu befreien. Tolles Spiel!

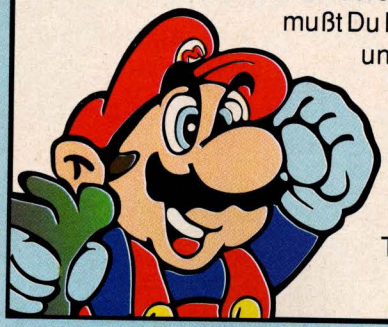
Auch "Bubble Ghost", ein ziemlich neues Spiel, wird im neuen Jahr erscheinen. Das Ziel des Spieles ist es, eine Blase durch ein Labyrinth von Räumen zu blasen. Jeder Raum ist voll von scharfen Gegenständen, die Deinem Abenteuer schnell ein Ende bereiten könnten! Es ist nicht nur eine Herausforderung, es sieht auch noch gut aus!

Tips & Tricks

Es gibt in den spannenden Abenteuern auf dem Game Boy™ und dem NES viele mächtige Superhelden, doch auch diese Champions brauchen ab und zu einmal Hilfe! Lies Dir unsere Weihnachtstips durch, damit Dein liebster Superheld am Ende über seine Widersacher triumphiert! Einige von ihnen waren schon in früheren Ausgaben vertreten, andere sind neu auf den Nintendo Seiten.

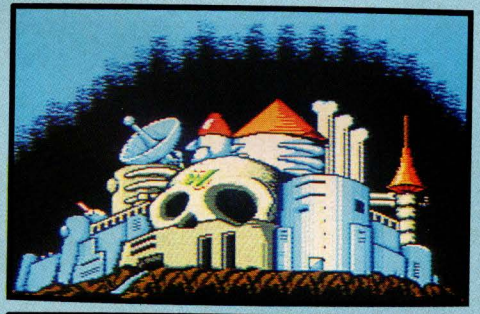
SUPER MARIO BROS 2

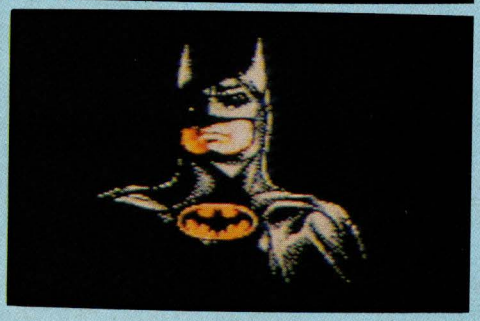
Wart scheint den Mario Fans in "Super Mario Bros. 2" immer noch Probleme zu bereiten. Um ihn zu besiegen, mußt Du Dir ein Gemüse schnappen und es ihm in den Mund werfen, sobald er ihn öffnet. Wiederhole diesen Vorgang sechs Mal und dann hast Du die Bedrohung von der Traumwelt abgewendet!



MEGA MAN 2

Es ist durchgesickert, daß Dr. Wily wirklich ein Alien ist, und ein häßliches noch dazu! Um ihn zu besiegen, muß Mega Man seine Blasenpower verwenden. Springe Dr. Wily entgegen, wenn er herunterstürzt und pumpe so viele Blasen in ihn, wie nur möglich. Du mußt Dich auf dem Bildschirm bewegen, um seinen Schüssen auszuweichen, aber bleibe immer in Reichweite, um ihn zu schlagen. Viel Glück!





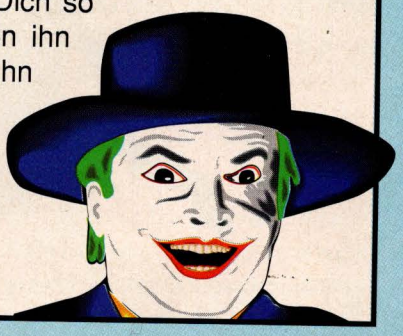
ROBOCOP

Vor einem Jahr haben wir enthüllt, wie man mit dem Terroristen im Büro des Bürgermeisters fertig wird, aber es scheint so, als ob viele neue Leser auch ähnliche Probleme haben. So, jetzt für alle neuen Robocop Fans...

Um den Killer zu besiegen, mußt Du warten, bis der Bürgermeister blinkt - das heißt, das er sich gleich ducken wird und der Terrorist gleich schießen wird. Das ist Dein Stichwort zum Feuern. Sobald Du schießt, mußt Du Dich ducken, um seinen Kugeln auszuweichen. Schieß nicht zu früh, sonst könntest Du den Bürgermeister treffen! Sobald Du den Terroristen einige Male getroffen hast, läßt er den Bürgermeister los und läuft auf Dich zu. Benutze jetzt Deine Fäuste, denn eine Kugel könnte sonst den Bürgermeister treffen. Einige Schläge sollten genügen, um die schwachen Versuche der Killers zunichte zu machen, Robocop zu zerstören!

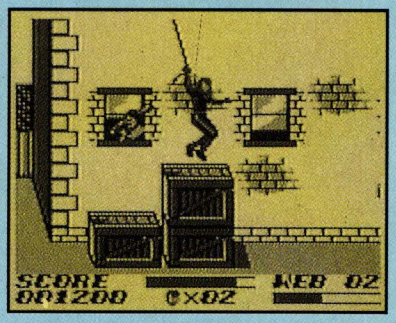
BATMAN

Batmans Erzfeind, der Joker, erscheint am Ende dieses tollen Spiels. Um den Clownprinzen des Verbrechens zu besiegen, mußt Du Dich so nahe wie möglich neben ihn stellen und Batarangs in ihn werfen. Es könnte von Vorteil sein, zu warten, bis er einmal gefeuert hat, bevor Du zum letzten Duell antrittst.



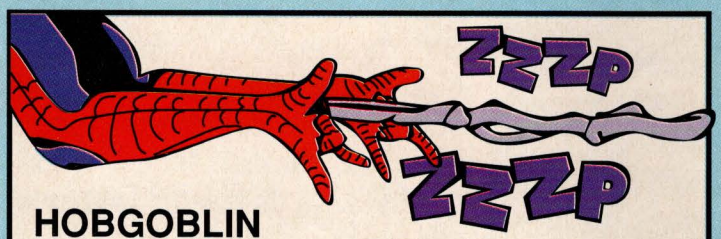
SPIDERMAN (GAME BOY™)

Nicht nur, daß eine Bande von Superbösewichten Spideys Frau gekidnapped hat, sie machen auch öbszöne Anrufe im Haus der Parkers. Was soll man da bloß machen?



MYSTERIO

Dieser Bursche stellt keine große Bedrohung dar. Weiche seiner Rauchfahne aus (versuche in der Ecke zu bleiben), wenn er sich dann materialisiert, greife ihn schnell an. Vier Schläge sollten reichen, um ihn zu besiegen!



HOBGOBLIN

Stelle Dich auf die oberste linke Plattform, weiche seinen Bomben aus und laß den Hobgoblin im ganzen Gebäude herumsausen. Wenn er herauskommt, bücke Dich und versetze ihm einen Tritt, dann weiche wieder seinen Bomben aus. Wiederhole diesen Vorgang, bis nicht mehr viel von ihm übrig ist...

DER SCORPION

Der Stich dieses Bösewichtes ist sehr gefährlich, also geh ihm aus dem Weg! Am besten kann man ihn besiegen, wenn man ihn mit Spinnweben-Shooters angreift. Bewege Dich weiter auf dem Bildschirm, wenn Du den Skorpion einmal getroffen hast und bereite Dich darauf vor, wegzuspringen, falls er auf Dich fallen sollte.

DR OCTOPUS

Wenn Du zu Dr. Octopus kommst, springe auf die höhere Plattform und warte ganz rechts. Wenn der achtarmige Bösewicht unter Dir ist, renne nach links, laß Dich fallen und schieße mit Deinen Spinnweben auf ihn. Wenn er zu nahe kommt, springe wieder nach oben und wiederhole den Vorgang. Wenn Du keine Spinnweben mehr hast, mußt Du Dich auf Deine Fäuste und Füsse verlassen - versuche ihm in den Rücken zu schlagen, dann mußt Du zurücklaufen, um seinen Armen zu entkommen.

DAS RHINOZEROS

Wie wenn es nicht schon schlimm genug wäre, durch den Central Park zu kommen, dann muß man sich auch noch dem Rhinozeros stellen! Sobald Du aber die folgende Technik beherrschst, wird er Dir keine Probleme mehr bereiten. Springe über ihn, wenn er nach rechts läuft, wenn er stehen bleibt, dreh Dich um und schlage ihn einmal. Wenn er sich wieder bewegt, springe über ihn und schlag ihn wieder, wenn er stehen bleibt. Die Grundregel hier ist, daß Du Dir Zeit lassen mußt - Du hast es nicht eilig!

Leser Tips & Tricks

Wir sind förmlich von Tips für die neuesten Game Boy™ Spiele überschwemmt worden, aber das NES ist offenbar vergessen worden! Wenn Du Tips für eines der beiden Systeme auf Lager hast, kannst Du sie mit allen unseren Lesern teilen. Schreibe an:

Club Nintendo
Lesertips
Postfach 83
A-5027 Salzburg

Club Nintendo
Lesertips
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basel

Doch, wenn Du die Geister nicht jagen kannst, die Turtles vernichtet werden oder Mario von Bowser zerquetscht wird, rufe doch die Nintendo Hotline an. Die Experten der Hotline in Österreich sind jeden Dienstag von 16.00 bis 19.00 Uhr unter der Nummer 0662/883149 erreichbar. In der Schweiz könnt ihr täglich zwischen 13.30 und 16.00 Uhr unter der Nummer 061/3118836 Hilfe für Eure Probleme bekommen.

CASTLEVANIA (NES)

Hier ist ein klassischer Tip. Um die Feinde am schnellsten und einfachsten zu besiegen, mußt Du die folgenden Waffen verwenden...

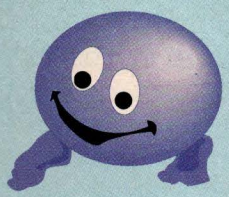
Level 1 - die Fledermaus: Axt und Dreifachschuß.
Level 2 - die Medusa: Uhr, Feuerwasser und Bumerang.
Level 3 - die Mumien: Peitsche und Bumerang.
Level 4 - Frankenstein und Igor: Feuerwasser und Dreifachschuß.
Level 5 - Gevatter Tod: Bumerang und Dreifachschuß.
Level 6 - der Graf: Peitsche und Feuerwasser.

Aurelien Cauchan
Frankreich

SNAKE RATTLE 'N ROLL (NES)

Um auf Level 4 immer 5.000 Punkte zu bekommen, mußt Du zur Waage gehen und dann ein Stück nach rechts, um einen gelben Amboß herunterfallen zu lassen. Sobald er fällt, bewege Dich auf die Waage zurück, damit der Amboß auf Dich fällt. Statt zerquetscht zu werden, bekommst Du 5.000 Punkte - und Du kannst es immer und immer wieder machen!

Dimitri de Felice
Frankreich



BUGS BUNNY CRAZY CASTLE (GAME BOY™)

Hier ist eine Auswahl an Codes, die uns ein begeisterter Leser geschickt hat...

Stufe 10 - WZFS
Stufe 20 - ZTPZ
Stufe 30 - WYCZ
Stufe 40 - TWCZ
Stufe 50 - ZWVX
Stufe 60 - YTXX

Andreas Gaspar
Österreich

TMHT - FALL OF THE FOOT CLAN (GAME BOY™)

Wenn Du keine Energie mehr hast, drücke Pause, Oben, Oben, Unten, Unten, Links, Rechts, Links, Rechts, B, A, Start. Dadurch füllst Du Deine Energie vollkommen auf, aber Achtung- Du kannst das nur einmal machen!

Aurelien Gautier
Frankreich

SIDE POCKET (GAME BOY™)

Um den ersten Trickschuß zu beenden, drücke vier Mal nach oben, sodaß der Indikator gerade über der ersten Kugel steht. Wähle dann "follow up" und dann triff die Kugel mit voller Kraft!

L Smith
Großbritannien

BATMAN (GAME BOY™)

Bei Batman kannst Du Bonusgegenstände finden, indem Du die kleinen schwarzen Blöcke beschießt. Einige scheinen unerreichbar zu sein. In diesen Fällen, mußt Du nur einige Male unter den Block feuern, dann erscheint manchmal ein zusätzlicher Block!

Hugo Elings
Holland

Am Titelbildschirm von Batman, mußt Du diagonal nach oben rechts und auf Start drücken. Dann kommst Du zu einem Soundtest!

Florent Mary und Olivier Aubry
Frankreich

Höchstpunktzahlen

BATMAN

JEAN-F VIGNERON	1 118 900
IVANO BARENGHI	1 018 300
CHARLOTTE BOISTEAU	277 100

BUBBLE BOBBLE

YANN-ERIC SIMONNET	2 115 510
MARTIN HUNDLINGER	1 936 000
MANFRED NOWOTNY	1 926 550
MARCO AGNELLI	1 786 880
CAROLINE + LAURA DE MAN	1516 830
PETER NOWOTNY	1 298 850
THOMAS STEINER	1 060 055

COBRA TRIANGLE

FRANCESCO SILVESTRI	1 009 500
RENE BRUNNADER	508 300

DOUBLE DRAGON II

CEDRIC BUISINE	146 380
MARIO KAPELLER	32 090
SANDRO KAPELLER	29 310

DUCK TALES

JOOST JELLEMA	15 132 000
DENNIS BOUTER	9 887 000
YVONNE ZACH	8 511 000

GOLF

UNAI CARMONA BORROLO	.18
EDUARDO BAEZA	.13

KUNG FU

JOCHEM VAN DE BERG	972 760
MARK YOUNG	710 260

PINBALL

ALBERT WEBER	1 220 330
MATTHIEU PEINTURAUD	1 039 640

PINBOT

F. J. GERRITSEN	56 256 140
HELMET AMMER	32 166 420
MARTIN BUNCE	13 587 670
CHRISTIAN SCHUTZ	13 182 040
PETER KEUNING	11 601 560

PROBOTECTOR

ANDREA ANTONELLI	3 276 300
JEFFREY D. M. MOLLE	1 017 900
GORKA LOPEZ DE TORRE	839 300
DAVID DE BOER	783 800

RC PRO-AM

ALESSANDRO VILLA	425 043
MARTIN BALL	186 016

SNAKE RATTLE N' ROLL

ROB BOUTER	62 307 710
YURI DE JAGER	999 150
SEBASTIEN PIHEN	992 300
WILKO KOHLMAYER	902 250
ARNAUD MARGUERITE	870 400

TETRIS

STEFAN GSOLLPOINTER	443 720
PIERRE DUGRET	376 133
GRANT OVENDEN	371 014
ROBERT POSSENBACHER	254 014
LUCA CAVAGNARO	145 562

TETRIS(GAME BOY)

BERNHARD KRENNINGER	312 529
HERBERT EISL	278 609
PETER MAYERHOFER	245 870
DAVE HACKETT	210 377

Wenn es echter Ruhm und Bewunderung sind, denen Du nachjagst, dann mußt Du Dir Deinen Platz auf der Seite der High Scores von Nintendo gewinnen! Um fair zu sein, können wir Deinen Namen nur einmal in der Liste drucken, aber damit die Chancen am größten sind, schicke uns doch alle Deine Hi Scores. Wir brauchen von Dir eine Liste der Höchstpunktezahlen, Deinen Namen, Alter (geniere Dich nicht!), Adresse und Foto von jeder Punktezahl. Wir brauchen speziell Dein Alter, da wir unsere Auswahl nicht nur auf die Punktezahl, sondern auch auf die Leistungsstufe beziehen! Wie wäre es mit einigen Eltern/Kinder Kombinationen? Wir wissen, daß viele Mütter und Väter spielen, wenn die Kinder im Bett sind - wieso sollten wir also ihre Scores nicht mit denen der jüngeren Generation vergleichen (aber nicht schummeln!).

Club Nintendo, Postfach 83, A-5027 Salzburg
Club Nintendo, Auf dem Wolf-30, CH-4052 Basel

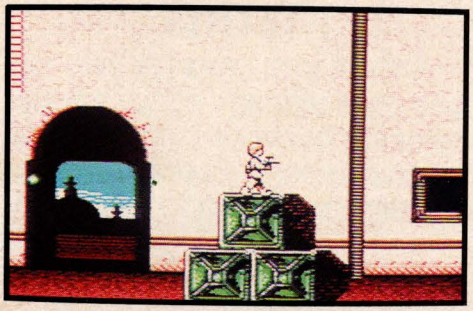
Die Top Ten

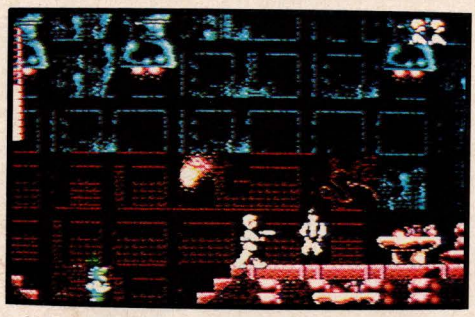
1 SUPER MARIO BROS 2
2 SUPER MARIO BROS
3 TMHT
4 LEGEND OF ZELDA
5 ADVENTURE OF LINK
6 DOUBLE DRAGON 2
7 MEGA MAN 2
8 SIMONS QUEST
9 BATMAN
10 FAXANADU

Luigi hat gewettet, daß Super Mario Bros. 3 in unserer ersten Ausgabe im neuen Jahr auf Platz eins in unserer Hitliste kommt. Er hofft also, daß ihr ihm alle helft zu gewinnen! Mario hat auf den momentanen Spitzenreiter SMB 2 gesetzt, der sich vielleicht noch gegen sein neues Abenteuer wehren kann - wer weiß, möglicherweise werden alle drei Mario Spiele an der Spitze stehen?! Also ich, ich habe auf einen Außenseiter gesetzt, Exitebike, wahrscheinlich muß ich nun wieder anfangen, die Papiereimer auszuleeren...

Schicke Deine Wertung an die normale Clubadresse — liste Deine fünf Lieblingsspiele auf (in der Reihenfolge der Beliebtheit) und wir setzen sie dann in unsere exklusive Nintendo Hitliste!

Kurzübersicht





Die Zukunft beginnt hier! Nintendo bringt vor Weihnachten nicht nur die heißesten Spiele heraus, wir haben auch noch einige Eisen für nächstes Jahr im Feuer! Wie immer ist die Vielschichtigkeit und Tiefe dieser Spiele ohne Gleichen. Was Besseres gibt es auf diesem Sektor nicht - aber lies weiter!

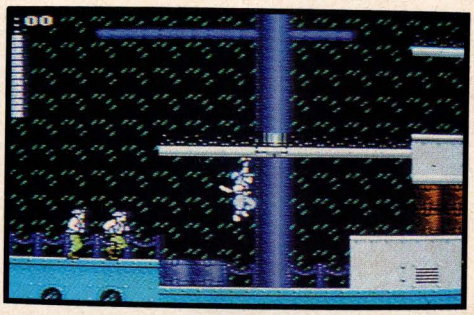
STAR WARS

Direkt aus den USA kommt "Star Wars", ein hochgelobtes Spiel, das aus dem gleichnamigen Science Fiction Film entwickelt wurde und sicher genauso beliebt sein wird!

Zuerst steuerst Du Luke Skywalker, der die Wüste nach Gegenständen und Hilfe absucht. Es gibt acht verschiedene Orte, die durchsucht werden müssen, an jedem dieser Plätze befinden sich aber eine Menge fremdartiger Kreaturen! Luke verwendet seinen Blaster, um sich zu verteidigen. Er muß als erstes Obi-Wan Kenobi finden, dann braucht er noch Han Solo, um mit dem Millenium Falken weiter in dieses intergalaktische Spiel hineinzufliegen. Das Spiel ist dem Film sehr ähnlich, alle Hauptbeteiligten und ein Großteil der Geschichte, kommen auch im Spiel vor. Dieses Spiel wird sicher ganz groß herauskommen - verpaß es nicht!

BLUE SHADOW

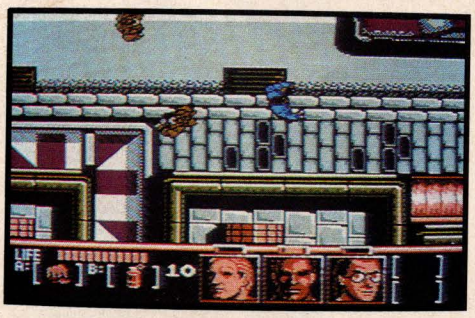
Das nächste Action Spiel für Zwei, das auf unsere Bildschirme kommt, heißt "Blue Shadow" Es bietet nicht nur innovative Ideen, die es zu einer großen Herausforderung machen, sondern auch ein tolles Gefühl für gleichzeitiges Spielen!



Du mußt alle Deine Kampftechniken einsetzen, denn Du (und Dein Freund) mußt gegen sehr mächtige Feinde kämpfen, eine Reihe von Hindernissen, wie z.B. riesige Zahnräder, schlangenartige Röhren, die von selbst nach Dir schlagen, und auch wilde Wetterverhältnisse, erschweren Dir Deinen Weg! Beide Spielfiguren können eine Auswahl an Waffen verwenden. Sie sind auch beide sehr geschickt und können sich von Röhren schwingen, sich auf Plattformen hochziehen und auf ihren Feinden herumtanzen!

Viele Levels und herausragende Action machen dieses Spiel zu etwas ganz Besonderem!

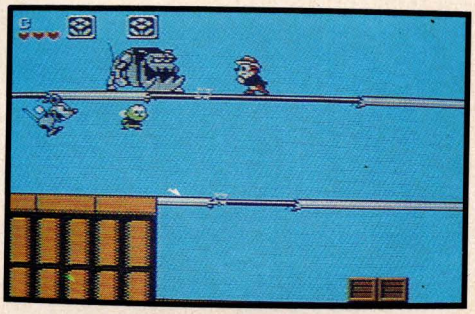
MISSION IMPOSSIBLE



Das ist Palcoms neue Adaptierung der Fernsehserie "Mission Impossible" (Cobra übernehmen Sie), die nicht nur erstaunliche Graphiken aufweist, sondern es handelt sich dabei auch um ein sehr großes und ziemlich tiefgehendes Spiel! Schließe Dich Deinen 3 Agenten an, die überall herumreisen, um Dr. O und seine Sekretärin zu finden. Dieses Abenteuer führt Dich durch ganz Europa. Du forschst in den Straßen von Moskau nach Hinweisen und Informationen, kämpfst im Kanalnetz gegen Agenten (noch schlimmer als in New York!), gehst in der Schweiz skifahren und rast in einem Rennboot durch die Kanäle von Venedig. Es gibt noch viel mehr hinterlistige Fallen und Pläne in diesem Spiel, als wenn man einige andere Spiele zusammenlegen würde, aber das ist ein Teil seiner Anziehungskraft - ein sehr schwieriges, aber absolut und ultimativ phantastisches Spiel - in unserer ersten Ausgabe im neuen Jahr gibt es einen großen Bericht!

RESCUE RANGERS

Chip und Chap sind da! Sie haben sich mit drei Freunden zusammengeschlossen, um den bösen und selbstsüchtigen Plänen von Al Katzone ein Ende zu bereiten!



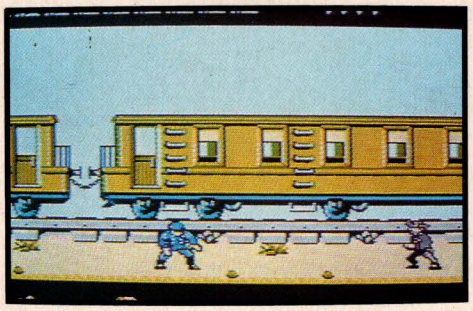
Viel Spaß in Mäusegröße wartet auf Dich, wenn Du mit den Rittern des Rechts durch die verschiedenen Level des Miniaturaufruhrs tobst. Verwende Schachteln und Kisten um die Angreifer abzuwehren, klettere Röhren und Plattformen hinauf und verwende alle Arten von Gegenständen, um einen sicheren Weg zu schaffen! Phantastische Graphiken und ein tolles Spielerlebnis machen dieses Spiel zu einem Gewinner!

MANIAC MANSION

Bereite Dich auf ein völlig neues Spielerlebnis vor, wenn Du der eigenartigen Familie und den komischen Dingen in "Maniac Mansion" begegnest!

In diesem außergewöhnlichen Spiel kontrollierst Du eine Gruppe von Teenagern, die nach ihrer Freundin suchen, die von einem verrückten Wissenschaftler gekidnapped worden ist. Es ist so ähnlich, wie wenn Du eine Geschichte kontrollieren würdest, in der es eine Reihe von Schauplätzen und Inhalten gibt. Mach Dir die jeweiligen Fähigkeiten der Spielfiguren zunutze, um Aufgaben auszuführen, die dazu beitragen, ihre Freundin zu retten. Aber nimm Dich vor der Familie in acht, die das Haus bewohnt!

In unserer nächsten Ausgabe werden wir "Maniac Mansion" genauer besprechen - Du wirst erstaunt sein, wie groß, lustig und unglaublich dieses Spiel ist!

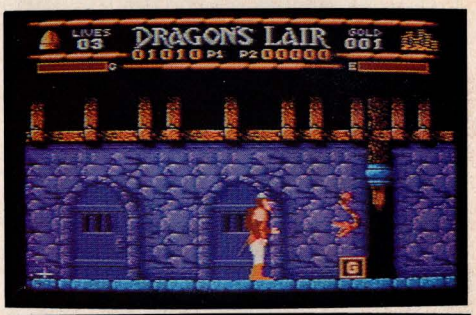


NORTH AND SOUTH

In unserer nächsten Ausgabe erteilen wir Dir eine richtige Geschichtestunde. Wir haben nicht nur "Defender of the Crown" (vielleich ein bißchen unrealistisch!), sondern auch den amerikanischen Bürgerkrieg in Form von "North and South"!

Du kannst Dich entweder auf die Seite der Nordstaaten oder der Südstaaten schlagen. Dann geht es um eine sehr wirklichkeitsnahe Simulation der strategischen Planung des echten Krieges. Kontrolliere Deine Armeen, wenn sie in eine Schlacht ziehen, ein Fort stürmen und Züge ausrauben. Du kannst Deine Armee auch vergrößern und dann versuchen, den Feind zu besiegen. Hier können zwei Spieler gleichzeitig um die Vorherrschaft kämpfen!

DRAGON'S LAIR



Komm mit in die Gefielde von "Dragon's Lair". Du bist Dirk, der Wagemutige, ein tapferer Abenteurer und der einzige, der mutig genug (oder dumm genug) ist, diese Reise auf sich zu nehmen!

Du mußt Dirk duch die verschiedenen Stufen des Drachenreiches führen. Zerstöre die Schlange, die die Zugbrücke bewacht, dann mußt Du rollenden Steinblöcken ausweichen, unter Giftschlangen hindurchschlüpfen, Geister zerstören und auf fallenden Plattformen reisen, um zu dem schrecklichen Drachen zu gelangen. Eine Menge hinterlistiger Fallen und fürchterlicher Monster erwartet Dich - Du wirst Dich diesmal ganz schön anstrengen müssen!

SWORD AND SERPENTS

Nur die Erwähnung der schrecklichen Schlange bringt selbst die mutigsten Männer zum Zittern. Dieses üble Monster lauert tief unter der Erde in einer gigantischen Höhle und erscheint nur des Nachts. Dann bringt sie Tod und Zerstörung über das Land. Niemand wagt es, sich ihr entgegenzustellen - bis jetzt - vier tapfere Abenteurer haben sich entschlossen, das Monster zu besiegen und das Land von diesem fürchterlichen Biest ein für alle Mal zu befreien...

Bis zu vier Spieler können an der spannenden Rollenspiel-Action teilnehmen, gegen die häßlichen Kreaturen in der Höhle kämpfen und magische Gegenstände finden. Sechzehn Levels warten auf Dich und in jedem gibt es noch mehr erstaunliche Fallen und Rätsel!

Die Tiefe von "Swords and Serpents" ist erstaunlich. Jede Spielfigur hat ihre eigenen Attribute, es gibt eine ganze Armee von verschiedenen Monstern, ein tolles Kampfsystem, viele Gegenstände und noch einiges mehr. Wir haben bis in die frühen Morgenstunden gespielt - finde in der nächsten Ausgabe heraus, wie es uns dabei ergangen ist!

Mailbag

Club Nintendo,
Postfach 83,
A-5027 Salzburg.
Club Nintendo,
Auf dem Wolf 30,
CH-4502 Basel.

Hallo!
Mir ist eine gute Idee gekommen. Macht am Ende des Jahres ein ganz großes, schönes Heft und veröffentlicht nochmals alle Tips und die besten Berichte. Na! Vielleicht könnt ihr auch den Trick des Jahres küren! Also, ist das nicht eine gute Idee?
Franz Auer, Wien

Hallo Franz!
Du bist einer der eifrigsten Briefeschreiber an den Club Nintendo in Österreich. Wir bekommen fast jede Woche Post von Dir und freuen uns immer über Deine guten Tips und Tricks. Du sparst aber manchmal auch nicht mit Kritik. Die nehmen wir uns natürlich auch zu Herzen und versuchen einiges zu ändern. Deinen Brief konnten wir nur auszugsweise veröffentlichen, weil er viel zu lang war.

Die Idee mit dem Trick des Jahres ist nicht schlecht, aber wer entscheidet, welcher Trick der beste war? Das ist sehr subjektiv und sehr schwierig – könnte ich mir zumindest vorstellen. Aber vielleicht schreibst Du uns ja Deinen Vorschlag zur organisatorischen Abwicklung?!
Weiterhin viel Spaß mit Nintendo und schreib bald wieder!!
Dein
Super Mario
Club Präsident

Hallo Freunde!
Meine Mami schreibt für mich, well ich leider noch nicht schreiben kann! Ich bin sechs Jahre alt und gehe noch in den Kindergarten. Ich bin ein großer Fan vom Club Nintendo und wie auch mein Bruder Michael, wäre ich auch gerne Mitglied im Club.

Eine meiner Lieblingssendungen im Fernsehen sind die **"Super Mario Brothers"**!
Euer
Dominik Holodynski, Wien

Hallo Dominik,
selbverständlich haben wir Dich bereits in den Club aufgenommen, Deine Clubkarte müßtest Du in der Zwischenzeit schon bekommen haben. Wir freuen uns, daß auch schon so viele jüngere Fans sich mit Nintendo beschäftigen. Hoffentlich bist Du dann auch so ein begeisterter Schüler, wie Du ein Nintendo Spieler bist!!? Wir sehen uns bei der nächsten Sendung der "Super Mario Brothers"**!!**
Dein
Super Mario
Club Präsident

Hallo Nintendo Fan Club!
Ich heiße Gonzalo Baró und komme aus Spanien. Ich habe schon viele Spiele von Nintendo bekommen: **"Rad Racer', "Kung-Fu", "Super Mario Bros.", "Tetris", "Top Gun", "Cobra Triangle', "Robocop", "Total Recall", "Blades of Steel", "Double Dribble", "Link"** und **"Tennis"**. Ich bin 12 Jahre alt und habe schon SMB geschafft! Meine Hobbies sind zeichnen und mit dem NES spielen. Meine Lieblingsspiele sind **"Legend of Zelda", "Super Mario Bros."** und **"Tetris"**.

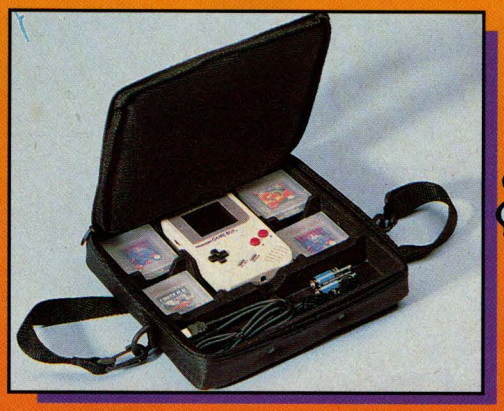
Ich danke Euch und freue mich, daß ich beim Nintendo Fan Club bin!
Gracias y Adios,
Gonzalo Baró, Baden

Hallo Gonzalo,
für einen Spanier kannst Du aber sehr gut Deutsch. Bei Dir haben sich ja schon eine ganze Menge Spiele angesammelt.
Wir freuen uns immer, wenn wir so viel über eine Person erfahren, wie über Dich. Vielleicht ein Tip für alle anderen, die uns schreiben, erzählt uns doch ein bißchen über Euch!

Wenn du einmal gute Tricks auf Lager hast, oder eine tolle Höchstpunktezahl, dann schreib uns doch wieder!! Wir freuen uns!
Viel Spaß mit Nintendo für die Zukunft wünscht Dir
Dein
Super Mario
Club Präsident

Diesmal wollen wir Euch einige Zubehörteile für den Game Boy™ und das NES vorstellen. Gleichzeitig präsentieren wir Euch auch das Super Set.

Game Boy™ Porta - der kompakte Tragekoffer mit Gurt.



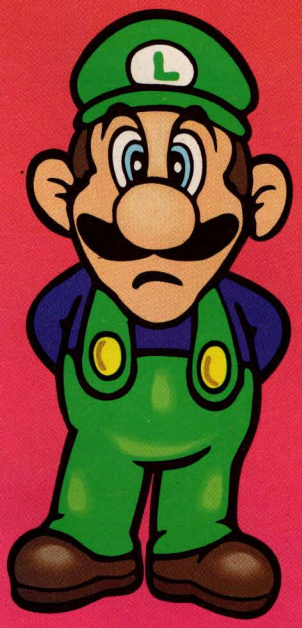
Game Boy™ Carry All - eine Tragetasche, die für Ordnung sorgt.

Cassettenarchiv
(15 Programmkassetten)
Super Mario Tragekoffer (24 Programmkassetten)
NES Tragekoffer (12 Programmkassetten)

NINTENDO SUPER SET

Live Action für bis zu 4 Spieler!

- NES Konsole
- 4 Spieler Adapter (Four Score)
- 3 Super-Spiele:
  Nintendo World Cup
  Tetris
  Super Mario Bros.
- 4 Action-Controller



Der Case Boy (auch mit Gurt zum Umhängen) schützt Deinen Game Boy™.

Rechargeable Battery Pack - für weitere 10 Stunden Spielvergnügen, einfach über Nacht an die Steckdose anschließen.

Light Boy™ für Deinen Game Boy™. Mit Licht und 1, 4-facher Vergrößerung.

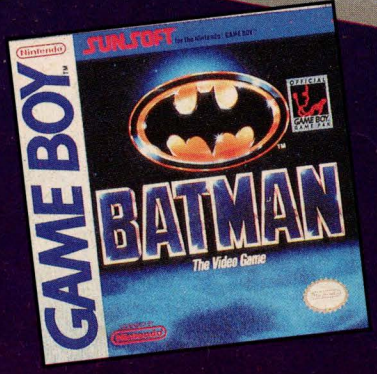
Achtung: Neue Hotline-Zeit für Österreich! Jeden Dienstag von 16.00 bis 19.00 Uhr unter 0662/883149!!!

GAME BOY™

Die Hits von heute...

Nintendo GAME BOY

...und die von morgen



SELECT START

Nintendo

Nintendo is a registered trademark of Nintendo Co. Ltd.